平成6年10月10日発行第8巻第5号(通巻82号)

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

隔月刊

MSX・FAN

毎号ディスク・マガジンが付録!!

本誌ラスト6。詳しくは本誌90ページを!!
今月も驚きの、ディスク容量限界に挑戦!! 楽しみいっぱい

ATTACK
サイキックウォー

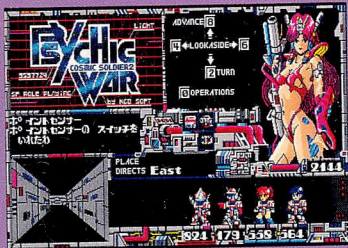
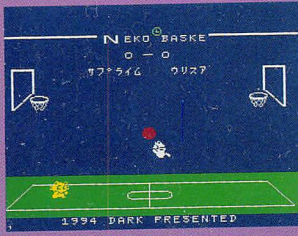
CGクリエイターのコーナー
CGコンテスト
紙芝居&動画教室

新装開店リニューアル!
M・FANスクエア
国際化+同人地下工房+パソ通天国が合体

特別付録
スーパー付録ディスク(2枚組)

「サイキックウォー」

超能力RPG。美人アンドロイドをパートナーに戦うぞ!

美人でかわいいアンドロイドがパートナーのRPG。戦闘シーンは当時珍しいアクション。セリフのギャグも楽しい工画堂のゲーム。

「SIDEVIEW ATTACKERS」「ねこBASKE」他
プロ顔負け読者投稿ゲームは充実の11本!

ディスク★No.1
●ファンダムGAMES/『ねこBASKE』『SIDEVIEW ATTACKERS』『マスク狂時代BATTLE』『European Success』『WALLABY!』『RAT』『贅沢paint』『イグミのシッポ』『PATでJINDORI』他全11本●FM音楽館/オリジナル12曲●AVフォーラム/規定部門「夏に寄す」1本、自由部門6本●CGコンテスト/イラスト部門3本+ぬりえ1本+梅麿1本●ツール!/グラフィックモードの変換ツール『SHU』

ディスク★No.2
●オールディーズ『サイキックウォー』●パソ通天国/データベース『あちゃの昆虫館』と専用自然画データ5本●MIDI/『μ・SIOS』用データのオリジナル『黄昏の記憶』、『イース3』よりBASICプログラム2曲、<MIDI SPECIAL>フリーソフトウェアMSX2用標準MIDI Fileプレイヤー『PS Ver. 0.13』とMIDIインタフェイスの作成方法DOC●紙芝居&動画教室/オリジナル1本+サンプル1本●ファンダム・サンプルプログラム/おもちゃのマシン語から4本

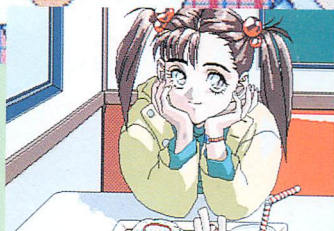
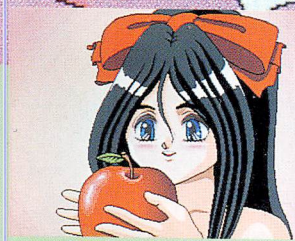
今月のMファンは少しリニューアルした。みんなから送られてくるハガキや手紙をできるだけ紹介するように欄外のスペースを使うことにした。また、パソ天や同人、国際化を今までのスクエアと合体させ、TAKERU情報のコーナーを新しくスタートさせた。お気に召してもらえただろうか。/オールディーズの『サイキックウォー』は工画堂スタジオさんの作品。当時はRPGに女の子が登場し、闘うシーンがアクション、舞台がSFチックと斬新で、とても楽しかったのでファンが多かったのだ。/ファンダムの「ねこBASKE」を始め、みんなで楽しめる作品が今月もいっぱい。

1994 OCTOBER **10**

1980YEN

1994 OCTOBER MSX・FAN 今月も驚きの、ディスク容量限界に挑戦!! 楽しみいっぱい

徳間書店インターメディア

SUPER Pink Sox 3

画面写真はPC-98版のものです。

●スペシャル美少女アドベンチャー「原宿ポケベルクラブ」●世界名作童話劇場「白雪姫」
●美少女CG付き「スットコジョッキー」 ●もちろん復活!「どしどしふんどし」

特別限定パッケージ
価　格 ¥6,800（税別）

18禁版パッケージ 好評発売中

■対応機種：MSX2／2+／turboRシリーズ ■企画・制作：ウェンディマガジン

大好評で発売中です。 文庫ソフト特集だよ!

赤枠のタイトルは、新登録です。

蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史

光栄歴史三部作の一角を成す、草原の英雄チンギス・ハーン。稀代のスケールと空前絶後の迫力で、一代帝国を築き上げた男の豪快な一生を見事に再現！熱いシミュレーションの傑作です。

●対応機種:MSX2
●制作:光栄
¥3,400

信長の野望 武将風雲録

信長シリーズ4作目は、「文化」がキーワード。安土・桃山時代を現代に蘇らせる華麗な戦国SLG。茶器を手に密約を交わし、鉄砲・鉄甲船を取り沙汰する。覇者になるには文化を知れ！

●対応機種:MSX2
●制作:光栄
¥3,400

グラフサウルス Ver.2.0

文字フォント機能の搭載、スクリーンモード変更機能搭載、パレット変更可能、パレット&ペンウィンドウ表示可能など、便利な機能がたくさん追加されたグラフィックツールの決定版。有料バージョンアップサービスあり。

●対応機種:MSX2
●制作:ビッツー
¥4,800

ルーンマスター三国英傑伝

スゴロクと三国志が一緒になった、独自のRPG。とにかくサイコロの出た目で勝負！ 豊富なイベントと、最大4人の同時プレイが楽しい。

●対応機種:MSX2
●制作:コンパイル
¥2,500

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

史上空前の一代帝国を築き上げた英雄ジンギスカン。戦いに生き、夢に生きた男の豪快な一生を見事に再現！ シブサワ・コウプロデュースの、歴史的なこの作品。今もって力を感じさせる傑作です。

●対応機種:MSX2
●制作:光栄
¥3,400

ロイヤルブラッド

新シリーズ「イマジネーションゲーム」のデビュー作。イシュメリアという架空の島国を舞台にした、幻想世界のシミュレーションゲームだ。あなたは独立貴族のひとりとなり、領主達が持っている6つの宝石を集め、イシュメリアの新王となれ！

●対応機種:MSX2
●制作:光栄
¥2,700

ヨーロッパ戦線

戦乱のヨーロッパ。砂塵の彼方から迫り来る黒い車体は、敵か味方か？次々に飛び込んでくる情報、時事刻々と変わる戦局。多彩な兵器やユニット、人間的要素を重視した各種パラメータ。 WWIIシリーズ第2弾。

●対応機種:MSX2
●制作:光栄
¥4,500

伊忍道 打倒信長

1つのゲームでSLGとRPG、2つのジャンルが楽しめるリコエイションゲームの第3弾。特にRPGの要素が濃い、異色傑作だ！意思を持ったキャラクターが目的に向かって行動を展開。敵を倒して腕を上げ、技を磨いて信長を倒せ！

●対応機種:MSX2
●制作:光栄
¥3,400

三国志II

登場人物350余名、最大11人まで同時プレイ可能。6編のマルチシナリオ方式、埋伏の毒・駆虎呑狼等のユニークな計略要素導入、さらに深みを増した外交・HEX戦など、まさに名作！カシオペアの向谷　実のBGMも話題に。

●対応機種:MSX2
●制作:光栄
¥5,200

信長の野望 戦国群雄伝

400余名の群雄が割拠する下剋上の乱世。配下の羽柴秀吉、柴田勝家ら個性豊かな武将達を、思いのままに操って、戦雲たなびく戦場へ、天下の分け目の決戦に挑む！光栄の代表作「信長の野望」シリーズの傑作！

●対応機種:MSX2
●制作:光栄
¥3,400

水滸伝 天命の誓い

天下を騒がす好漢・無頼漢・美女・毒婦・・・。108人の魔星が揃い、腐敗政治の悪を糾す！火計・妖術飛び交う戦場で、反骨の英雄達が繰り広げる、驚天動地の一代活劇。大人気の歴史シミュレーション！

●対応機種:MSX2
●制作:光栄
¥3,400

エメラルドドラゴン

まさしくグローディアの代表作。タムリン、アトルシャンなどのキャラクターも大人気となった、欠かすことのできないRPGです。最近はPCエンジンへの移植も話題に。

●対応機種:MSX2
●制作:グローディア
¥3,900

パソコンソフト自販機 TAKERU

TAKERU事務局
〒467名古屋市瑞穂区苗代町2番1号
ブラザー技術開発センタービル2F
☎(052)824-2493（受付時間：月～金13:00～18:00）

営業所
東京営業所(03)5443-4967
大阪営業所(06)258-3024

通信販売 ●1994年4月1日より、送料/手数料が有料になりました。●●●●●●●●●●●●●●●●●
ソフト名・機種名・メディアのサイズ、住所.氏名.電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込みください。送料／手数料は、1回のお申し込み総金額が5,000円以上の方は無料。4,900円までの方は500円をいただきます。4,900円までの方は現金500円をプラスしてお申し込みください。誠に勝手ながら、皆様のご理解とご協力の程、お願い申し上げます（実施日'94年4月1日より）

TAKERU CLUB会員大募集!! TAKERUの画面の「入会」を選んでネ!(年会費＋入会費1,200円が必要です)
5月21日より年会費が700円に改訂されました。

CONTENTS

MSX・FANがよく使うマークや記述の解説

●媒体と音源について

ディスク

MSX2＋からオプションで内蔵されるようになったMSX−MUSIC（通称FM音源）に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている『FMパック』も同様です。

●対応機種について

MSX MSX2/2+ MSX1以降で動くソフト

MSX2/2+ MSX2以降で動くソフト

MSX2+ MSX2＋以降で動くソフト

MSX turbo R ターボRでしか動かないソフト

●RAM、VRAMの容量について

MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり、動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2の一部はVRAMが64Kなので、その場合は注意が必要です。MSX2以降の機種は、VRAM128Kなので、あまり関係ありません。

●ディスク収録マーク
このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

→P85の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

●記事中の価格表記について
とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて
読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時までの間、下記の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

☎ 03-3431-1627

表紙CGのことば
FALLING／ホルスタイン渡辺
ワザとアンバランスな感じを出そうと思ったんですが失敗。落ち葉もなんかヘン。

※バックナンバーの在庫に関するお問い合わせは、1994年6－7月情報号より徳間書店インターメディア「販売部」（☎03-3578-0291）にお問い合わせください。

宇宙を舞台にした3DタイプRPG

サイキックウォー

MSX2の全盛期に発売された宇宙をかけめぐるRPGだ。武器で戦うよりも己の超能力を使うといっためずらしいシステムが魅力だ。

付録ディスク
→P85の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

工画堂スタジオ
販売完了

媒体	2DD ×1
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

※このスペックは1988年当時のもので、現在は販売していません。

帝国軍を壊滅せよ！

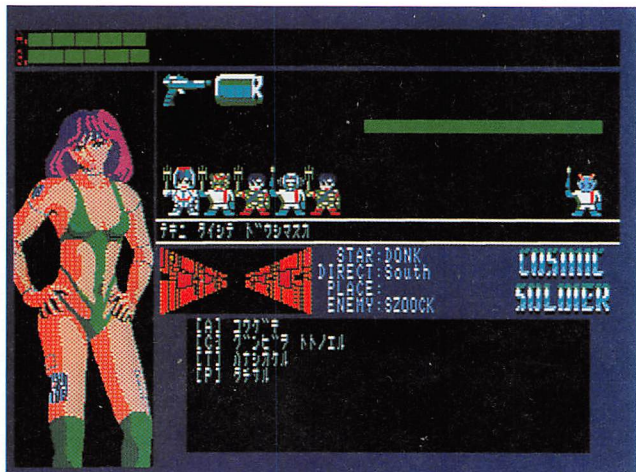
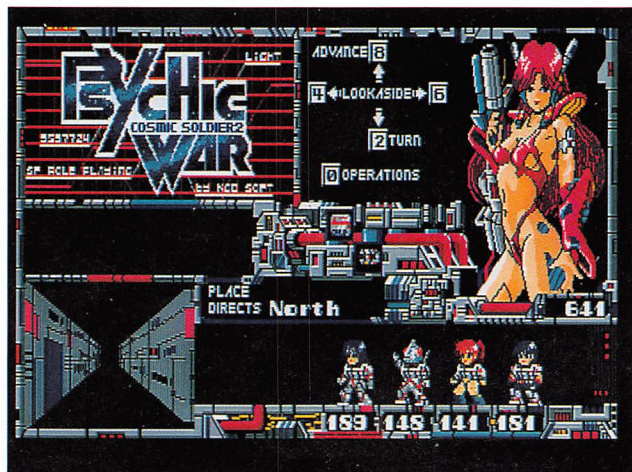
星暦3530年。銀河の覇者をもくろむ帝国軍は、KGD星域へ侵略を開始した。強大な艦隊を武器に、星域に永久隷属を迫ったのだ。しかし、KGD星域の主要3星同盟はこれを拒否。これにより、世にいう第1次星間戦争が勃発した。

3年半にわたる戦いは同盟側が破滅的被害を受けて終結した。KGD星域は帝国軍の支配のもと、屈辱の中での生活を余儀なくされた。しかし、水面下では秘かにソルジャーたちの活動が動きはじめていた。

ソルジャーはパートナーのアンドロイドとともに敵基地へと向かい、超能力制御装置μ−80の処方ファイルを入手することに成功した。これにより、多くのソルジャーがμ−80の呪縛から解放され、超能力がよみがえった。よみがえったサイキック・ソルジャーたちは、力を合わせて帝国軍に立ち向かった。ソルジャーたちの放つサイキック・パワーは絶大で、ついに帝国軍は撤退をした。このとき星暦3652年、約100年余にわたって続いた帝国軍の支配に終止符が打たれたのだ。

そして4年の月日が過ぎた…。

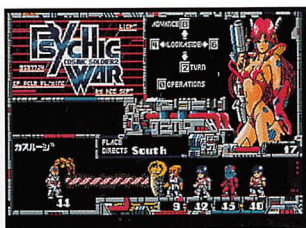
帝国軍は母星系に撤退をしたものの、いまだ銀河の覇者たらんとする野望を棄てたわけではなかった。星暦3656年、帝国軍は対サイキック・ソルジャー用に、機械的にサイキックウェーブを作りだす装置を完成させた。これにより、同盟軍と帝国軍のパワーバランスが帝国軍側に大きく傾いた。この事を知った同盟軍は緊急評議会を開き、全面戦争となる前に、敵軍事力の中枢である人工惑星基地を爆破することを決定した。

そして今、1人のサイキック・ソルジャーがアンドロイドとともに中立ステーションへ降り立った。帝国軍を破滅させるという使命を果たすべく、戦え、サイキック・ソルジャー！

↑前作「コズミックソルジャー」。残念ながら付録ディスクに収録する予定はないのだが……

↑こちらは「サイキックウォー」だ。アンドロイドも前作と比べるとよくなっているよね

超能力を使って戦え！

『サイキックウォー』は1987年6月にPC-8801版で登場、MSX2ディスク版は翌年5月に発売された。この頃はMSX2全盛期で、各社からディスクドライブ付き低価格MSX2がリリースされていた。サイキックウォーはユーザーがMSX1からMSX2に移行していた頃のゲームだが、残念なことにアクションRPGの『イース』に人気を取られ、MSX界では知る人ぞ知るゲームになってしまった。今回はこのRPGを思いっきり楽しんでもらいたい。

このゲームは3Dダンジョンタイプので、最大のウリは、なんといっても超能力を使ったリアルタイム戦闘シーン。武器も使うこともあるが、ほとんど超能力同士の戦いがメインとなる。主人公は最初ビームの能力しか持っていないので、冒険の行く先々で仲間を見つけ、新しい能力を持った人をパーティーに加えながら進めていくことになる。右の表はこのゲームで使われる超能力の一覧だ。仲間を見つけた時に参考にしてもらいたい。

戦闘は超能力のぶつかり合いだ。自分の力が相手よりおとっていると当然負けてしまう

超能力パワーでシールドをはることもできる。相手のパワーが尽きるまで耐えてもいい

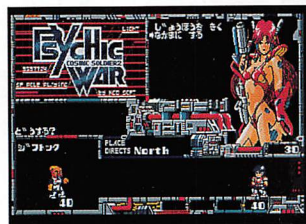
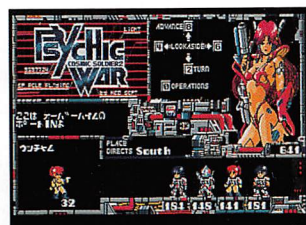
■超能力一覧

超能力	説明
ビーム	プレイヤーが最初から持っているサイキック。敵を攻撃するときによく使う能力だ。
テレポート	戦闘中、敵から逃げ出すことができる。失敗するときもあるので注意が必要だ。
シールド	敵のビームを防ぐサイキック。ただし敵のサイキックパワーが強いとあまり意味がない。
サクション	敵から受けたダメージを自分たちのサイキックパワーに変換することができる。
エンパス	仲間の体力を回復する能力だ。体力はそのキャラクタの最大値まで回復する。
デュプラスト	降参してきた敵に変身できるサイキック。ときには敵になりすまして情報を集めよう。
ハイパー	ビーム能力のパワーを増大させることができる。もちろん攻撃力がアップするぞ。
プレトメモリ	自分のいる位置を記憶する。プレトリフトを使うことで、この位置へジャンプできる。
プレトリフト	プレトメモリで記憶した場所へジャンプする能力だ。いわば瞬間移動。
メガシールド	シールドの数倍の防御力を持つ、耐久力の強いシールド。レベル12で誰でも覚えられる。
マグニファイ	謎の超能力。この超能力なしに帝国軍を壊滅させることは不可能といわれている。

冒険へ出る前に……

冒険に出る前に、このゲームについての基本的な知識と進め方を身につけておこう。3DタイプのRPGなので、前号『ブラックオニキス』の時に使った方眼紙などを用意しておけばなおグッド。なお、前半のMAPは次ページに掲載しているぞ。

はじめは仲間を集めよう

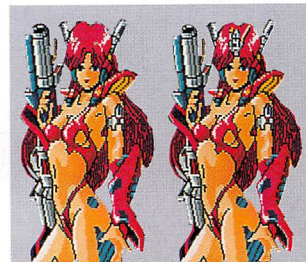
ゲームを始めた直後は、プレイヤーとアンドロイドの2人だけ。でも、アンドロイドはサイキック能力を持っていないので戦闘には参加しないのだ。彼女はデータの蓄積や暗号解読などを受け持つあなたのパートナー。だからこのまま2人で冒険すると、戦闘時、敵との力の差で全滅しちゃうぞ。そうならないように、まずは仲間を集めよう。1人でも仲間をふやせば、その人の持つサイキックパワーや能力がパーティーに備わるのだ。しかし、能力をもらうことはできないので、パーティーはその場所などに応じてどんどん入れかえていくほうがよいぞ。

まずはその町にいる味方に話かけて仲間にしよう。サイキックパワーが上がるぞ

ゲーム途中、味方に出会ったらどんどん仲間を入れかえよう。体力よりも能力優先だ

スペースキーを押しながら移動する

戦闘はリアルタイムなので、一瞬のかけ引きが勝負だ。味方と出会った場合なら攻撃はされないが、敵ならば即攻撃をしてくるので注意が必要だ。そこで敵基地内を歩くときなどは、つねに攻撃態勢をとりながら（スペースキーを押しながら）進むと、すぐ戦闘に入れてよいのだ。

敵と出会うと画面が切りかわり即戦闘シーン。攻撃態勢をとっておけば先制攻撃できる

アンドロイドはあなたのパートナー

アンドロイドはアイテムやマップなどを持ってくれたり、パーティーひとりずつのステータスなどを表示してくれたりする。また、冒険中見つけたパーツを体にセットすることにより、暗号解読などもできるようになる。いわばゲームの進行上欠かすことのできない存在だ。アンドロイドはあなたのパートナーだから、泣かせないようにね。

パーツをセットしてあげると、しっかりグラフィック表示もかわわる。頭の上に注目

Mファンにいいたい放題！

★ファンダムのゲームも悪くないのだが、やっぱり「ザ・ブラックオニキス」にハマってしまう。3DRPG好きなのね、私は……。このゲーム中古で買おうか迷っていたのだ。ふふ……。しばらくプレイして「あ、魔法がないや」と気づいた。RPGって魔法がなくても十分におもしろいんですね。それが、気がつけば魔法はたくさん、CGはハデハデ。いろいろな要素をとりこんだのはいいが、素朴なおもしろさを持つゲームがなくなってしまった。ぜひ「ファイヤークリスタル」も収録してください。（北海道／平松大樹・？歳）

サイキックウォー前半MAP

ここでは前半行き交う星のMAPを紹介。MAP内に書かれた文字は、それぞれエレベータとしてつながっている。

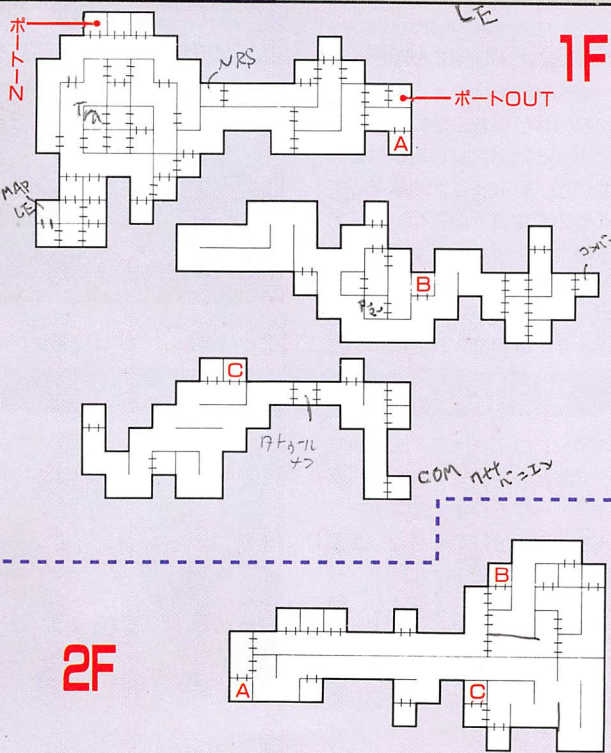
中立衛星ラムサ

ゲームをスタートした直後は、この町のポートIN前にいる。まずはここでレベルアップをしよう。

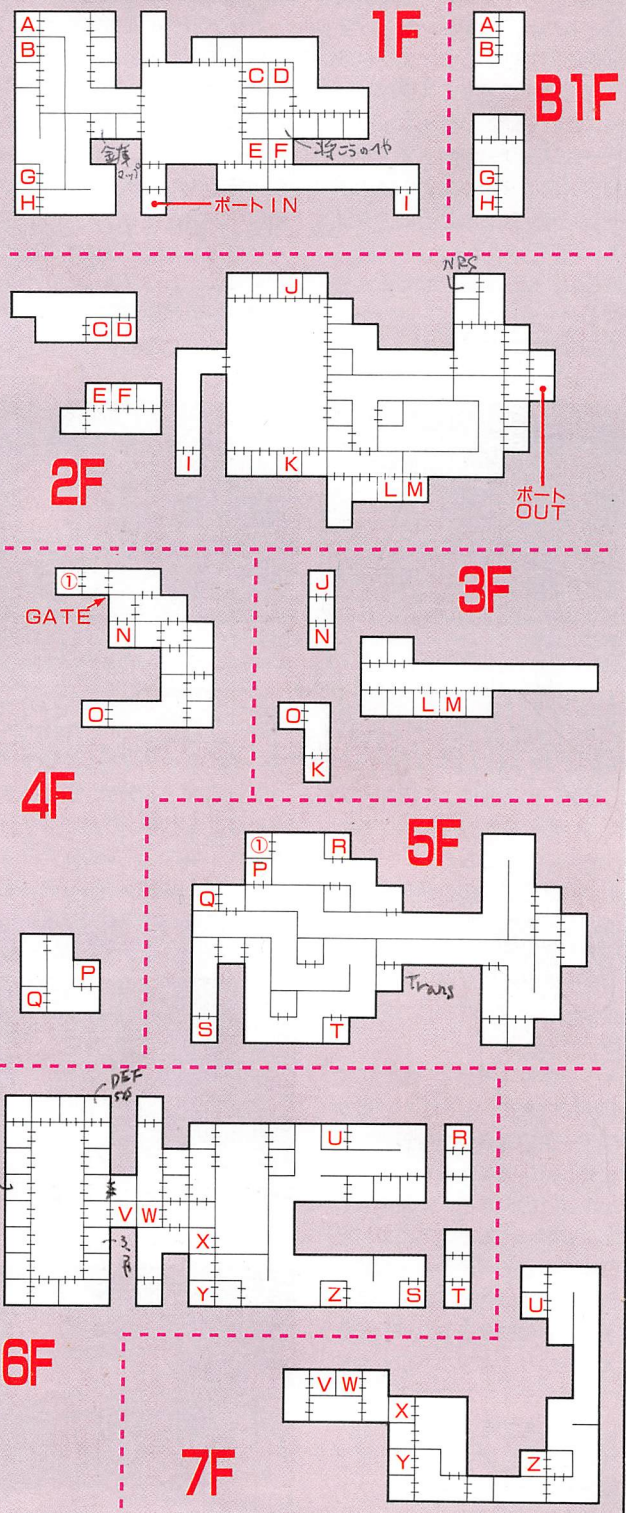
1F　B1F　2F

オーバーハイム星

MAP自体せまいものの、敵はかなり強くなる。自分の体力があぶなかったらラムサにもどろう。

1F　2F

イバニーズ星

ポートINのある1階からポートOUTのある2階まではかなり距離があるので慎重に進もう。

1F　B1F　2F　3F　4F　5F　6F　7F

※4階、5階の①は大エレベータでつながっています。

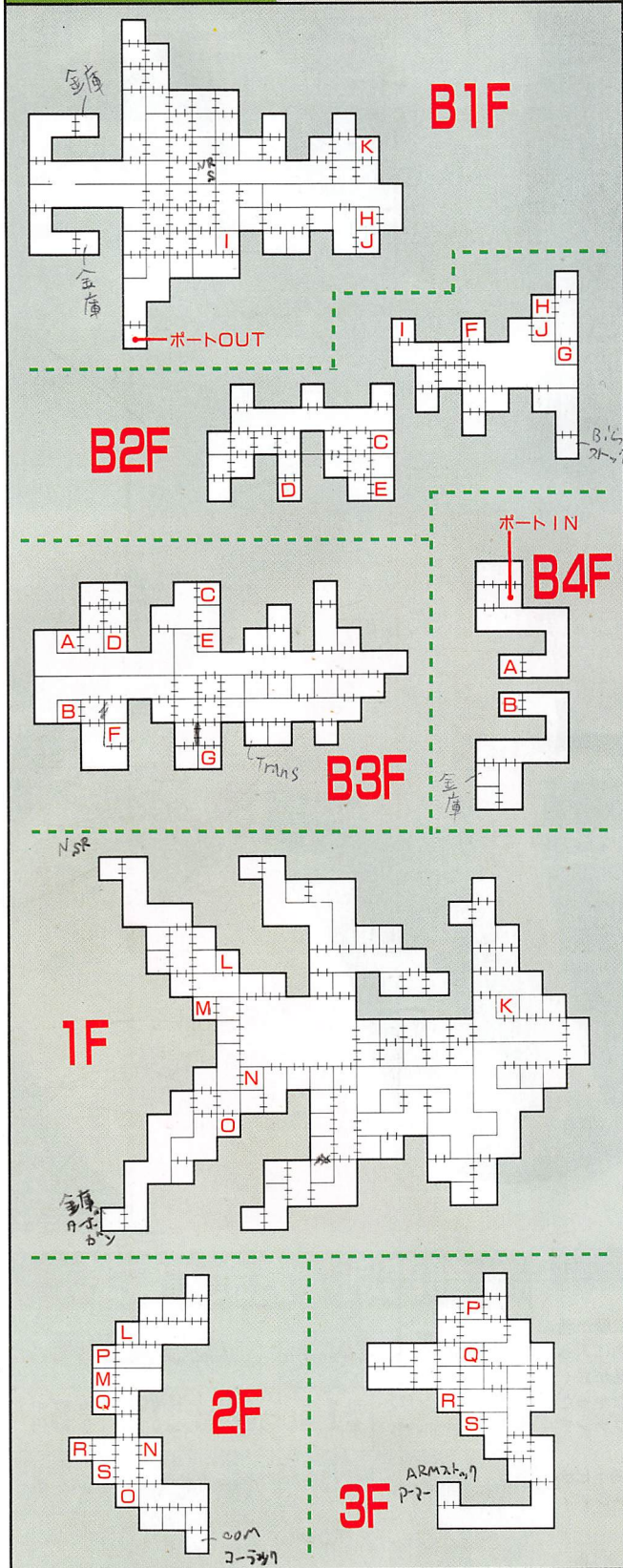
Mファンにいいたい放題！

★MSXが絶えるということは、家庭用の実用パソコンがなくなるということ。だから、もういちど必要になる。だから、もういちど登場する。たぶん、それは結局、MSXとよく似たマシンだろう。ビジネスなんぞ、ゲームなんぞ、お呼びじゃないんだ、といっとくけど、だから、ラップトップスタイルはない。無駄に速いCPUはいらない。無駄に多いメモリはいらない。無駄に多く色数はいらない。スプライトはアイコン用で、やたら色がつかなくていい。キーボードはなくてはならない。一体型にしたほうがよい。気軽に買える値段にするために。画面の表現力は、豊かにしたい。音もいっぱい出るようにしたい。拡張スロットはすぐ手元に。手軽に楽しく↗

フォステックス星

ここはかなり広い星だ。その分、アイテムや情報がたくさんある。ゆっくりすみずみまで歩こう。

B1F
K
H
J
I
ポートOUT
金庫

B2F
I
F
H
J
G
C
D
E

あとは自分でMAPを作ろう

このページに載せたMAPは、まだまだゲーム全体の3分の1くらいにしかすぎない。この先は、方眼紙などを利用して自分でMAPを作っていこう。なお、昔からのMファン読者ならば、1988年4月号を見ると当時攻略していたMAPがあるので参考にするとよい。ちなみにこの号はMファン編集部にすらバックナンバーがないので、問い合わせには応じられない。

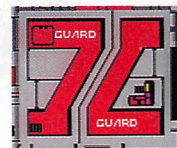
攻略のヒントだよ

★中立衛星ラムサ

スタート地点のあるこの星は、敵と味方が行き交う中立衛星だ。ここにはタダで体力を回復してくれるBIOルームなどがあり、はじめて来た場合だけ体力回復アイテム「Yontry」をくれる。さらに情報をくれる情報屋やアンドロイドにパーツをセットしてくれるリペアルームなどもあるので、レベルを上げながら、くまなく歩きまわろう。この星からほかの星へ行くにはポートOUTから出発する。

体力回復をしてくれるBIOルーム。まずはYontryをもらっておこう。3個くれるぞ

★イバニーズ星

この星は防御が手薄で、敵もそんなに強くない。中立衛星ラムサでレベル2～3まで上げたらここにこよう。この星の4階にはゲートがあり、このゲートはパスワードを入力しないと開かないようになっている。パスワードはゲーム中盤くらいでわかるので、その時またここへ戻ってくることになる。なお、この星にあるNRSルームを何回も出たり入ったりすれば、Yontryが100個まで手に入るぞ。

このゲートの先はかなり敵がつよい。開けるときは、それなりのレベルになっているころだろう

★オーバーハイム星

この星にはウッチャムという味方がいる。彼女はデュプラストのサイキックを持っている（まれに持っていない人もいる）ので、出会ったら仲間にしよう。そして、ある場所にはタトゥールメンという強敵がいる。この敵はふつうのサイキック攻撃はきかないのだ。こいつはターボガンで倒すことができるので、フォステックス星でターボガンとターボガン用のカートリッジを見つけてからこよう。

卑怯すぎ。サイキックパワーがあたらない。この敵にだけは絶対注意しよう

★フォステックス星

ゲーム前半でとっても重要な星がここだ。この星をすみずみまで歩けば、かなりの情報やアイテムが手に入る。ただし、金庫や倉庫などは開け方に注意しよう。むやみにサイキックパワーでこじあけようとすると、防御システムが働いてシャッターがおりてしまうぞ。開ける前はセーブをしておくのもよい。この星ではターボガンやカートリッジなどが手にはいるので、取り忘れのないように。

このコンピュータから暗号解析用のパーツが出てくる。ラムサ衛星でパーツをセットしてもらおう

Mファンにいいたい放題！

＼使えるように。……こういう家庭用パソコンを創ろう、という話になると思うけど、それって、MSXじゃん。（青森県／宇野耕生・28歳）★「MSXに未来はあるのか」とか、MSXがどうなるのか心配している人もいるようですが、ユーザーがいるかぎりだいじょうぶです。MSXはこのまま消えていくようなヤワな存在ではありません。そして、MSXを見捨てるべきではないと思います。MSXの未来のために、Mファンも発行を続けてほしいと思います。（東京都／MSX保護連合KANON・18歳）

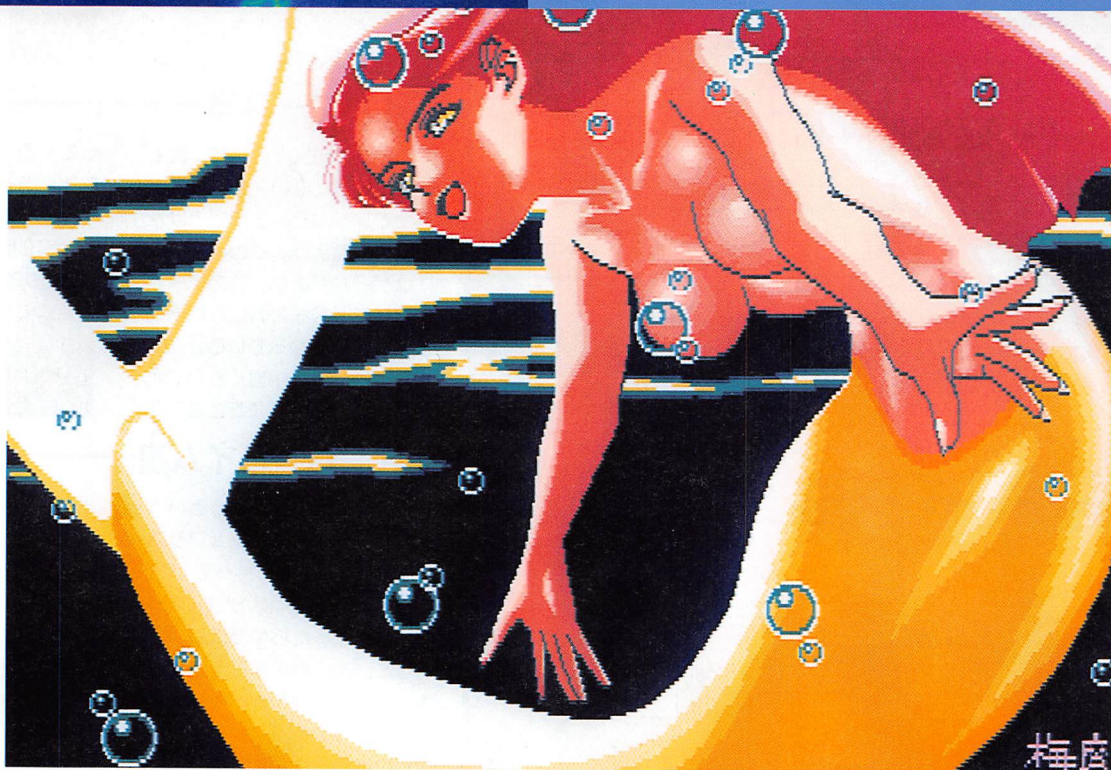
ほほ梅麿の

CGコンテスト

今年の夏は、去年の分を取りもどすかのような暑さでおじゃった。マロは夏休みに海へ行ってきたぞよ。前日の夜中に車で出発して、日がのぼる前に海に着くのでおじゃる。朝早いので人も少ないだろうと思いきや、意外にたくさんの人がいて驚いたぞよ。みんな海の夜景で涼んでいるのだ。そうそう、今回のCGコンテストでおじゃるが、いきなりお題の「夜景」は集まりが悪くてやめてしまったでおじゃる。とっても残念。　（協力：ビッツー）

トビラアイデア

↑兵庫県／ふうりん風（？歳）。マロが前に描いた人魚に惚れたのか、再びリクエストされたでおじゃる。今回の人魚はいかがかな？人魚といっても下半身がウロコだらけではないのだぞよ。きれいに、輝かしく描けば、美しい人魚が生まれるのでおじゃる。ところで、人魚は本当にいるのであろうか。きれいな海を見ると、そう思ってしまうマロ

→P85の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

投稿作品評価システム

ビッツーCGチームの５人が投稿CGを評価します。その中の優秀者には右の表に示した賞金・賞品がおくられます。

●イラスト部門……審査員が１人１～５点の５段階で評価します。評価の対象となる項目は５つあり、それぞれ構図・色彩・魅力・背景・表現力です。したがって、イラスト部門の最高得点は５人×５点×５項目で125点となります。

●ぬりえ部門……ぬりえ部門は梅麿が独自に評価し、その中で上位３位内に入った人は右の表に示した賞金・賞品がおくられます。また、３位内に入らなかった人でも本誌に掲載された人はMファンディスクが２枚おくられます。

●トビラアイデア……ハガキによるトビラアイデア。採用された人はMファンディスクが１枚おくられます。

部門別　賞金・賞品

イラスト部門		ぬりえ部門	
100～125 POINTS	現金１万円	梅麿のイチオシ！	現金５千円
80～99 POINTS	現金３千円	梅麿のニオシ！	現金１千円
60～79 POINTS	ディスク5枚	梅麿のサンオシ！	ディスク3枚

登場人物紹介

梅麿　本コーナーの中心人物。最近リアルなＣＧにこだわる

のぐりろ　精神年齢４歳。たまにショックで24歳にもどる

Dr.S　じつに冷静な人柄で、まるで将棋師みたいな人

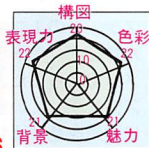
とんがり　温厚な顔だちだが、その評価は超辛口のアニキ

ＲＥＩ　新しい手法をほどこしたＣＧを愛すお姉さま

イラスト部門

106 POINTS

学生の願い

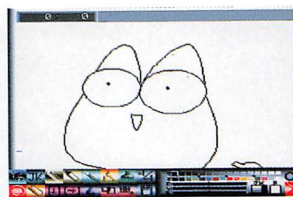
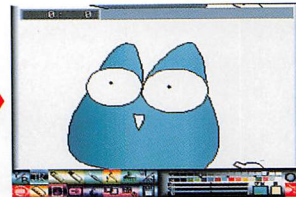
岩手県／阿部くん(15歳) 他 OUT-SET S10

木陰の涼しい感じが、きちんと伝わってくるぞよ。最近の学生の願いとは、昼寝だったマロね。SCREEN10ならではの色使いが独特でおじゃる。手前の鳥のボカシや猿の質感など、とてもうまく描かれているし、木のシワもいいマロ。ちゃんとまるみも表現できていて、くぼみも本物みたいでおじゃる。明暗もしっかり考えられているので、木洩れ日などもいい効果を生んでいるマロよ。梅

作者のコメント

見ていて眠りたくなる雰囲気が、いいなと思ってます。所々雑な部分はご勘弁を。明暗だけで全体を描いた後に着色して描きました。色バケする所は、RGBに手伝ってもらいました。あと、絵の背景に鹿みたいなのがいるのに気がつきましたか？ OUT-SETは最高です。作者の大羽さんに感謝！
(岩手県／阿部くん)

OUT-SETに人気高まる！

Mファン4-5月号で「ツール／」のコーナーに収録された『OUT-SET』。SCREEN10という、RGBとYJKの2つを合わせた特殊なスクリーンモードを使用する、グラフィックエディターでおじゃる。このスクリーンモードのしくみや操作を覚えるのには少々時間が必要でおじゃるが、いちど覚えればじつに使いやすいツールだぞよ。事実、最近のCGコンテストにもそのツールを使った作品が多く寄せられているマロ。今回100点オーバーの「学生の願い」や、次ページにある「真夏の夜の夢」もOUT-SETを使った作品でおじゃる。

SCREEN10はSCREEN5と同じ256×212ドットの画面サイズでおじゃる。OUT-SETはSCREEN5のデータをそのままSCREEN10上でロードすることができるので、まずはSCREEN5で原画を描いてから、色ぬりにOUT-SETを使うという人が多いぞよ。また、YJK特有のグラデーションをかけられる点と、問題になる色バケはRGBでドット単位に修正ができるので、ある意味でSCREEN12よりもずっと小回りがきき、描きやすいといえるでおじゃろう。

↑SCREEN5で原画を描いて、そのままOUT-SETで読みこみをする

↑かんたんにグラデーションがかけられる。色をうまく使ってメリハリを出そう

CG NEWS LETTER グラフサウルスがTAKERUで発売中!!

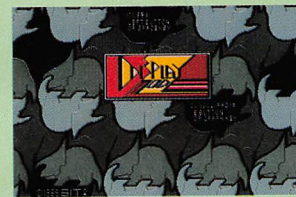
さて、こちらはビッツーが誇るグラフィックツール『グラフサウルス』の宣伝でおじゃる。

最近のソフトショップでは、めっきりMSXのソフトが見かけられなくなってしまったでおじゃる。グラフサウルスが欲しくても、ショップに置いていなくて買えないという人も出て、けっこう問い合わせがきていたのだ。

そこで、今回そういう人のために『グラフサウルスVer. 2.0』を、全国のTAKERUに登録したぞよ。しかも値段は4800円。パッケージ版の定価の半値以下なのでおじゃる。

これはバージョンが2.0ということで、ユーティリティディスクにはインタレースエディタは入っていないのでおじゃる。でも、希望者には有償バージョンアップサービスをおこなっているので安心してたもれ。くわしくはTKAERUでプリントされるマニュアルを見てたもれよ。

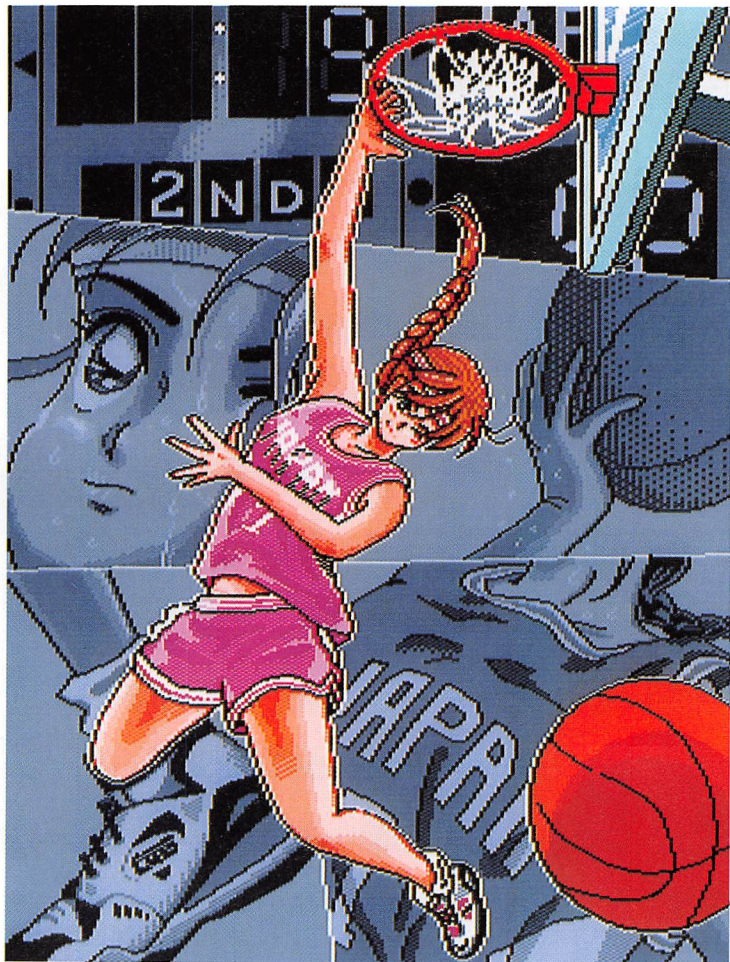
いままで欲しくても買えなかった人、全国のTAKERUでお待ちしているぞよ！

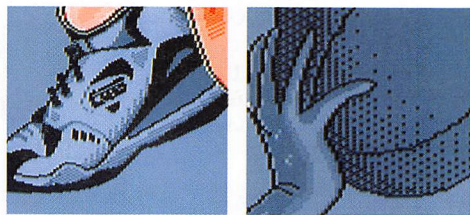
↑システムディスクはパッケージ版のバージョン2.1とかわらないのだ

↑インタレースエディタは入ってないので欲しい人はバージョンアップをたのもう

記号の解説

Ⓖグラフサウルス Ⓟパナソニックシステムディスク ⒻFIツールディスク ⒹDD倶楽部 自自作ツール 他その他のツール
S5 SCREEN5　S6 SCREEN6　S7 SCREEN7　S8 SCREEN8　S12 SCREEN12　IN インタレースモード

全日本・女子

広島県／IZUMI（21歳） Ⓕ S7

102 POINTS

今、バスケットがハヤっている！かどうかは定かではないが、あの3on3を始め、昔よりは注目されているスポーツだ。この作品はバスケットの1コマをみごとに描いた作品だ。キャラクタの動きをカメラでとらえたような「止め」ポーズで表現しているのに注目。さらに背景を見ればわかるように、各キャラの動きの部分をコマ割りしているのもよい効果を生んでいる。しかも中心のキャラクタを目立たせるために、背景だけはモノクロにしているのがあなどれないぞ。デッサンはいまいちもの足りない部分があるが、この細かい表現効果は見習いたいものだ。㋣

⇧足や手、動きのある部分だけを描いているぞ

作者のコメント

NBAとか3on3とかで、最近けっこーメジャーになってきたバスケットボールです。でもなんか人気の方向がちがう気がしません？　わが日本にも全日本ナショナルチームがあるんです。いつか日本が世界と肩をならべる日を夢みて（？）おとどけするのがこの作品です。CGとしてのテクニックはこれといってありません（初投稿ですし）が、この絵にかけた情熱が（!?）きっとみなさんの魂のリングに渾身のスラムダンクをかますでしょう!!

（広島県／IZUMI）

真夏の夜の夢

青森県／ささきたつや（22歳） ㊝ OUT－SET S10

101 POINTS

OUT－SETを使った作品です。背景のボカシの処理がうまくて、思わずうっとりしてしまいます。星の光りの描き方も見事です。RGBで描いた恐竜に、グラデーションをかけてぬったという見本になりそうですね。Ⓢ

作者のコメント

絵を感情表現のひとつと考えてみましょう。あなたが感じた様々な事、喜び、怒り、夢、希望、憧れ、落胆、挫折、楽しい事、愛するもの、何でも絵に描いてみましょう。その絵はあなたの心の声になるでしょう。言葉が心のすべてを伝えてくれるとは限りません。言葉にならない心の声は、絵に描く事で色と形を持って多くの人に伝える事ができるでしょう。

（青森県／ささきたつや）

付録ディスクのお題CGを読みこむには？

付録ディスクのお題CGは、BASICのセーブ形式で収録されています。このデータをグラフサウルスで読みこむ場合、ツール上でロードするモードを〔BSV〕にして「ODAI10．SC7」を読みこんでください。FIツールディスクで読みこむ場合、ツール上のセットメニューでBASICを選択し、あとはふつうにロードすればOKです。ぬりおわってからセーブするときは、必ずG－Editorにしてセーブしてください。

ニヴルヘイム

京都府／セバスチャン(16歳) Ⓖ S7

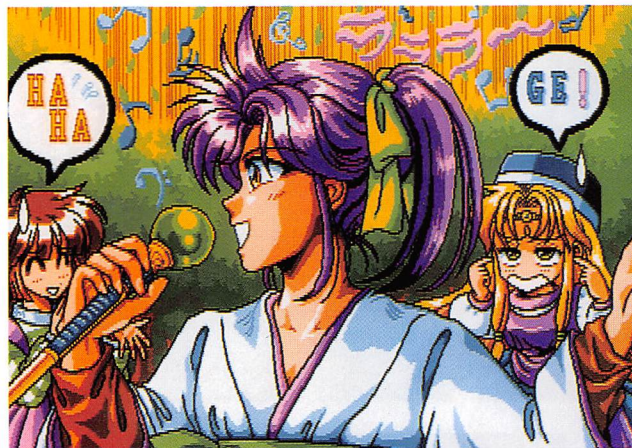
95 POINTS 背景にタイルをうまく置いて表現がされてるわね。でも光源が画面中央の太陽ならば、人物はもう少し暗っぽくしたほうがよかったかしら。けっきょくきれいだから許しちゃうケド。Ⓡ

NATURAL MIND

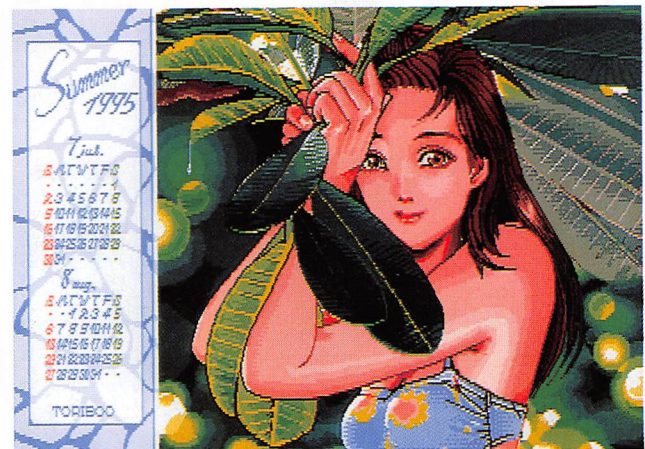
神奈川県／築地琢郎(19歳) Ⓖ S7

94 POINTS ＣＧの点描画はとっても根気がいる作業だわな〜ん。その苦労がみのって、とってもリアルに仕上がるのだじょ〜ん。モアイの質感がベリ〜グッドなのら。お空もとってもきれいだぁよ〜ん。㋨

森の中の少女達〜森の崩壊(!!)〜

鹿児島県／エスタリーナ(18歳) Ⓖ S7

93 POINTS 装束を着て歌を歌うなら、なんとなく演歌でコブシをきかせているほうが熱いと思ってしまう私だ。背景の効果線と描き文字で、すばらしき歌声が披露されていると見た。絵の中でよかった。㋣

夏・木陰の微笑

東京都／とりボール(17歳) Ⓖ S7

92 POINTS これは来年のカレンダーでおじゃったか。パソコン通信とかでよくお目にする、ＣＧカレンダーのようだぞよ。しかしこのアイドルっぽいポーズが……、う〜ん、なんともたまらないマロよ。㋾

SCREEN12!

愛知県／サワッチ(21歳) ㊎ グラフ君２号 S12

90 POINTS ガシガシっと描かれたキャラクタにＳＣＲＥＥＮ12の色がベストマッチしてるね。絵柄も作者独特の絵で個性的だわ。Ⓡ

慈愛

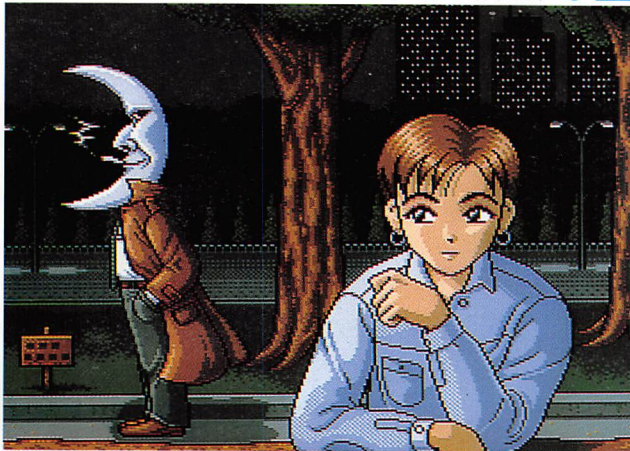
福岡県／SORO(21歳) ㊡ S7

88 POINTS これも新しい表現効果だわ。ちょっと前にやっていたシャッセというジュースのＣＭみたいね。油絵的にも見えるわね。Ⓡ

作者コメント ★Ｐ11●ニヴルヘイム／光りの方向に気をつけたつもりですがどうでしょうか●ＮＡＴＵＲＡＬ　ＭＩＮＤ／グラデーションはタイルを使わず、ドットをまばらに置いていきました●森の中の少女たち／サラ「私がヒロイン♪」 エスタリーナ「げっ、あんた超オンチね」 リュメット「あっあの〜」●夏・木陰の微笑／今までＣＧはたくさん描いたけど完成は初めて●ＳＣＲＥＥＮ12!／ＳＣＲＥＥＮ12はとにかく手間がかかるものだと痛感しました●慈愛／けっこう凝りました

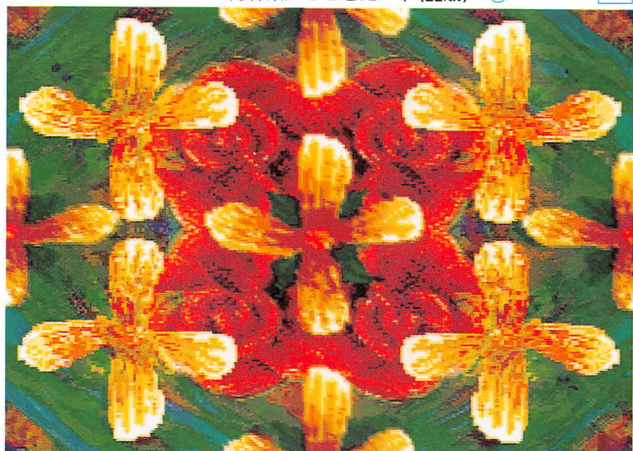
CG CONTEST

月男と…

埼玉県／今森(21歳) Ⓖ S5

87 POINTS

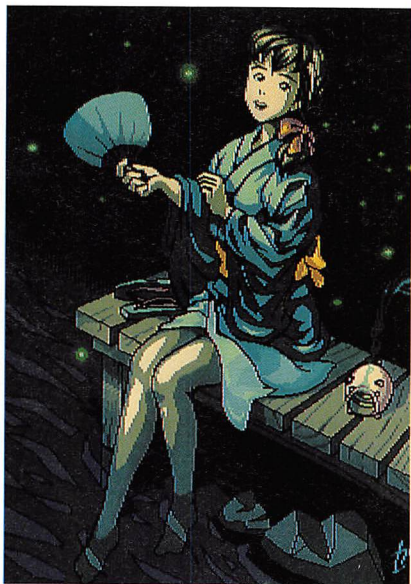
SCREEN5でアニメっぽいぬり方でも、きっちりまとまっているので見ていて悪くない。黒い実線に色をおき、基本をしっかりおさえて描かれている。こういう作品けっこう好きだな。(と)

Flower Trip

青森県／ささきたつや(22歳) (他) SFX－P S8

83 POINTS

万華鏡みたいだじょ〜ん。絵を４分の１だけ描いてから、左右反転コピーで描かれているかな。でも、こまかく描かれているので、あんまりそういう風には見えないでし。(の)

願い

千葉県／加瀬辰夫(24歳) (他) CG7 S7

85 POINTS

浴衣の袖やシワに描かれている影、水面などの表現方法もおもしろいですね。また、キャラクタの一部だけ色が明るいのは、花火の光を受けているのですね。今年の夏はとても暑かったので、こういった夕涼みというのにあこがれてしまいます。(S)

GOLDEN WATCH

茨城県／くにはる(21歳) Ⓖ S7

83 POINTS

パッと見るとなんだかよくわからないでおじゃる。妖怪が金の時計をつけているところがなんかアンマッチでおじゃるぞ。(梅)

GOKIGILIS

福岡県／SORO(21歳) (自) S7

83 POINTS

なんかもったいない！　うまいんだけど、寂しいからだ。背景があるとすごくよくなったんだけどな。(と)

オレは見ている！

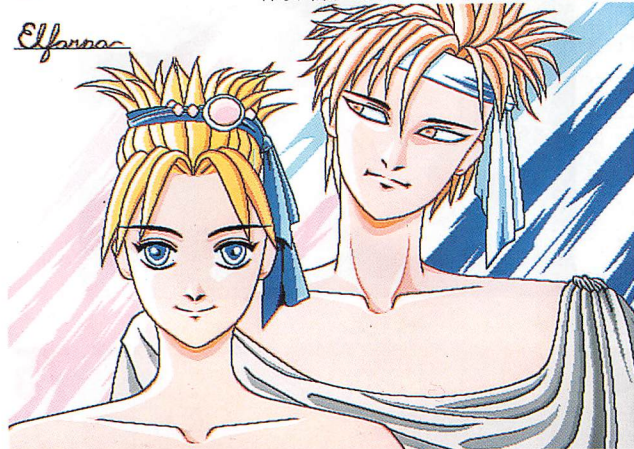
千葉県／SABUROWTA(20歳) Ⓓ S5

83 POINTS

おっと、これはまたリアルに描かれていますね。でも、背景の暗闇の色がちょっと足りてないようにうかがえます。このぶんならSCREEN8で描いてもよかったのでは？　それ以外はさほど気になる部分はありません。鳴き声が聞こえてきそうですよ。(S)

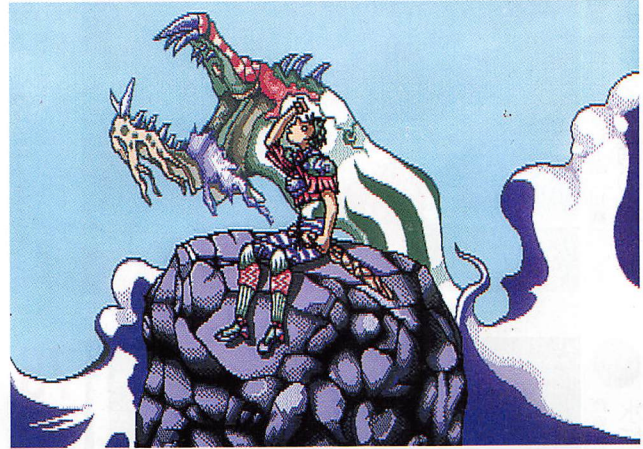
作者コメント ★P12●月男と…／遠近法や男がコートを着ているのはみのがしてほしい●願い／この絵を観て私と同じ願いを感じてくれるとうれしいです●Flower Trip／焦点の合わない感じを楽しんでください●GOLDEN　WATCH／この時計ほしい人いませんか？●GOKIGILIS／けっこうこだわりました。次回はもっとこだわりたいです●オレは見ている！／今、就職活動をしている。この絵が雑誌に載るころには決まってほしい

テイルとカーナ（ELFARNAより）

神奈川県／K改めチームSS Ⓖ S7 IN

82 POINTS

ファンダムゲームの『ELFARNA』のイメージCGだそうです。カラートーンを使って描いたように色の境界がきちんとしているので、全体的にすっきりさわやかにできていますね。Ⓢ

勇者・魔王はどこですか？

東京都／意識下広告（16歳） Ⓖ S8

82 POINTS

空がちょっと寂しいマロ。とぼけたキャラはグッド。背景に黒を入れなかったので、とってもよい遠近感が出ているぞよ。もっとこまかくすれば、もっとよくなるでおじゃる。㊕

男の生き方

神奈川県／和式便所（19歳） Ⓖ S7

81 POINTS

くすんだ色で、古さを出してほしかったでし。でも、こういった浮世絵風の絵をCGで表現するのもおもしろいにょ〜ん。ああ、江戸前、江戸前、生ビール。いきだね〜ぇ。㋨

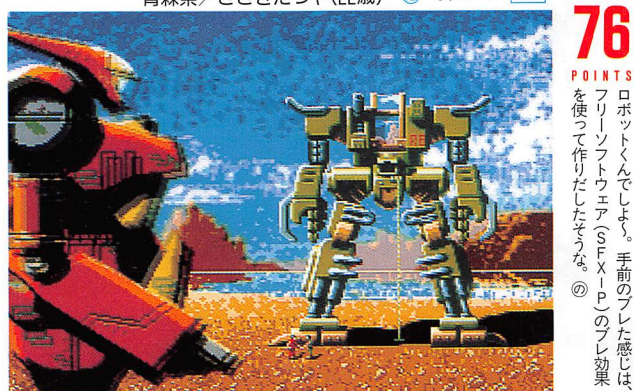
夢幻

北海道／ヤマモトタダタカ（16歳） Ⓖ S12

81 POINTS

この迫力ある表現はいいわ。背景のほうは、アイデア次第でツールやハードのハンディをカバーできたわ。がんばって☆Ⓡ

停戦合意

青森県／ささきたつや（22歳） ㊚ SFX－P S8

76 POINTS

ロボットくんでしょ〜。手前のブレた感じは、フリーソフトウェア（SFX－P）のブレ効果を使って作りだしたそうな。㋨

混沌

京都府／TOMZAC（17歳） Ⓖ S7

75 POINTS

りんかく線を黒で引いていない分、のっぺりとした表現がされているでおじゃる。なんだかさわってみたくなる顔でおじゃるな。きっとつるつるだぞよ。光源が下からきているのじゃが、ちゃんと人の顔を研究して、影をきちんと作っているぞよ。迫力もあり。㊕

作者コメント

★P13●テイルとカーナ／ELFARNAに感動して久々に投稿しました。麻川さん、ぜひ続編を作ってください●勇者・魔王はどこですか？／最初は気合を入れて描いたんですけど●男の生き方／こんな日本的な絵もいいと思いますがどうでしょう●夢幻／バックがさみしい。SCREEN12だからしかたがない●停戦合意／人間が小さすぎたかな。ビデオ出力だと何だかわかんねぇかも●混沌／不気味なものを描きたかったが、全然不気味でないように見えてしまいます

ようこそ！南の島へ

鹿児島県／エスタリーナ(18歳) Ⓖ S8

75 POINTS

奥のセーラーカラーがちょっとヘンか。肩を上げているから、もう少し幅が見えてもいいだろう。キャラはよい。(と)

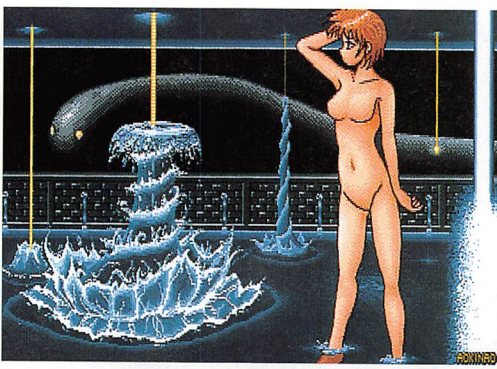
枯れない花

大分県／ひのき倶楽部(21歳) 他 S12 グラフ君

75 POINTS

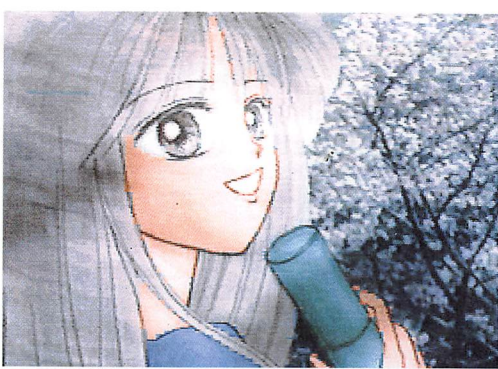
アイデアはいいぞよ。その下の骸骨はちょっとなげやりでおじゃるな。もっと研究して、リアルに描いてたもれ。(梅)

水妖の生誕

岐阜県／あおきなお(23歳) Ⓖ S7

75 POINTS

水の表現はとてもうまいわ。でも、人物が胸のわりに幼児体型ね。女性の骨格や体つきを研究してみてね。(R)

卒業

山形県／2匹の猫(20歳) 他 S12 自然画伯

75 POINTS

SCREEN12のわりに、キャラクタの色使いが平面すぎです。背景に合うように、きちんと描いてあげましょう。(S)

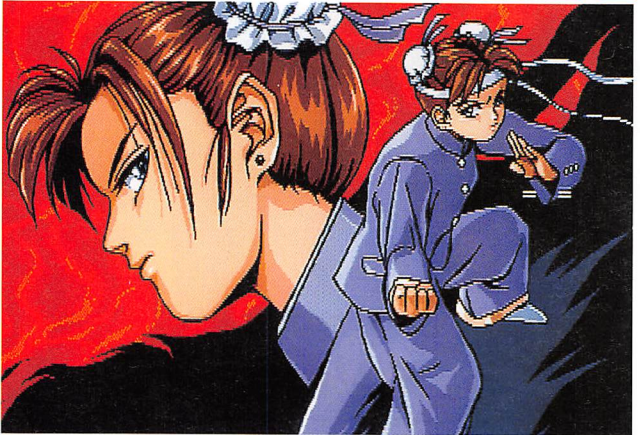
ぬりえ部門

最近のぬり絵の投稿は、ちょっとパワー不足でおじゃる。このお題は来ると思っていたのでおじゃるがのぅ。したがって今回は、イチオシとニオシのみ発表でおじゃる。

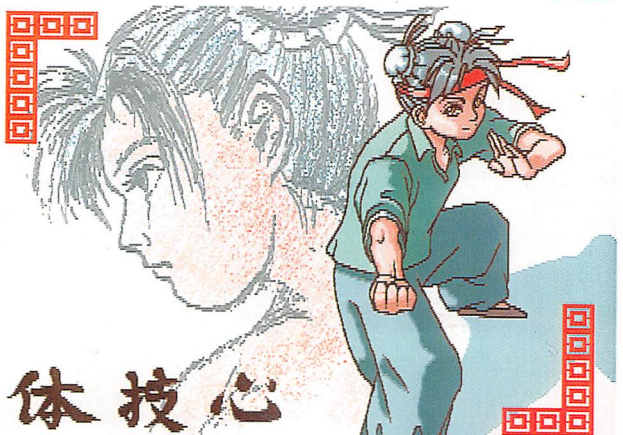
さて、残念ながらMファンも数えるところあと5号ということで、マロをはじめとするビッツーCGチームの5人や、このページを担当してくれている編集部のあじも、みんなそろって涙しているでおじゃる。

そこで、この残り5回を貴重に使い、みんなのやりたい事をやってみたいなぁと思いたったのでおじゃる。このCGコンテストという誌面の場でやってみたい要望などがあれば「Mファン編集部・CGコンテストでアレやりたい」係まで意見を送ってほしいぞよ。そしてそれをなるべく多く、そして前向きに実現していきたいと思っているのでどんどん意見してたもれ。Mファンは読者参加のできる、この業界で数少ない雑誌でおじゃるから、とことんやろうぞよ。

ANF～あにめてぃっくふぁいたー～

長野県／う～森田(21歳) Ⓖ S7

梅麿のイチオシ！ アニメチックなセルぬりになっているぞよ。ただし、ふつうにぬっただけではこうはならないぞよ。こんなにきれいに見えるのは、主線がしっかりジャギー消しをされているからでおじゃる。(梅)

心・技・体

青森県／ささきたつや(22歳) Ⓖ S7

梅麿のニオシ！ ちょっとアレンジがされていて、本場の中国風に描かれているでおじゃる。かなり意識して描いたと見られるこの洋服、模様、はては線のタッチまで、作者の研究熱心さがうかがえるぞよ。(梅)

作者コメント ★P14●ようこそ！南の島へ／私は女だけど、どっちかっていうと女の子のほうが描きやすいです（CGではね）。紙に描くときは、男のほうがいいんだけど……●枯れない花／SCREEN12は初挑戦です。苦労したわりには、らしくない絵になったかな●水妖の誕生／自分が描きたいものを描きたいように描いた結果がこうなりました●卒業／ビデオデジタイザーを活用しようと思い、白黒で絵を描き、切りぬいて、写真と一緒に取りこみ、『自然画伯』で着色したものです

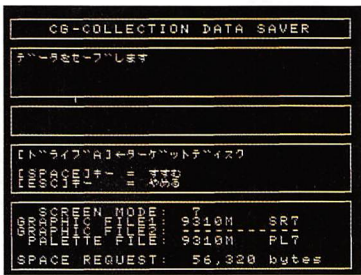
NOW ON SALE!

ほほ梅麿のCGコレクション2

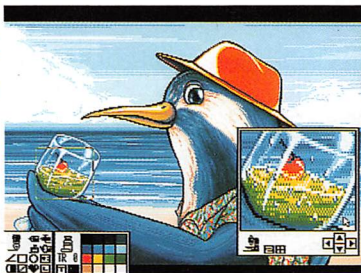
収録作品は93年1月号から93年10－11月号までの80POINT以上獲得した作品、全98作品！　例の簡易メニューに、今回新しくデータセーバーをつけて、全国のTAKERUで好評発売中なのだ!!

新機能！ データセーバーがついた

➲この機能は、MAG形式で収録されているデータをグラフサウルスのデータ形式に変換するという便利機能でおじゃる

➲メニューでCGを表示させた状態からSELECTキーをおすだけ。データセーバーが起動するので、それセーブ！

➲ほら、このようにグラフサウルス上で読める読める。この機能はCGコレクションⅠのディスクにも対応してるのだ！

梅麿
描きおろし
CG もある
ぞよ！

投稿からも
全98作品
収録！

全国のTAKERUで好評発売中!!

MSX2, MSX turbo R　2DD4枚組　価格 4,000円

企画／開発：徳間書店インターメディア(株)
MSX・FAN編集部☎03-3431-1627

発売：エクシング(株)TAKERU事務局☎052-824-2493

今月のPOINT／DATA文で紙芝居をコントロールする

今回は、前々回、前回の授業でやった、紙芝居と電光掲示板を組み合わせて、さらに自然なビジュアルシーンを目指します。とくに紙芝居をコントロールするDATA文に注目してください。

MSX・FAN 付録ディスク
→P85の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

マイクロキャビン
中津泰彦

講師プロフィール
株式会社マイクロキャビン・企画開発課主任。MSX2の『サーク』でデビュー。以後『FRAY』、『幻影都市』などを手掛けたプログラマ&ゲームデザイナー。最近は3DOのゲーム開発にも着手して多忙な毎日を送っている。キャビンではMSXにこの人ありといわれるほどMSXとの付き合いが深い。

紙芝居に電光掲示板を組み合わせる

こんにちは。3DOのゲームソフトの開発が終って間もないのにすでに、めちゃくちゃ忙しいというハイな状態になっている中津です。

今回の講義に入る前にまず、おさらいをしておきます。

前々回は絵と文字だけの紙芝居を題材に、グラフィックに文字を表示するしくみ、READ～DATA文でCGデータの座標を管理するテクニックを覚えました。

前回は電光掲示板を題材に、一歩進んだ文字表示のテクニックとDATA文の便利さを紹介しました。

今回の紙芝居教室は、これらのテクニックをもとに、前々回の紙芝居をバージョンアップしてみましょう。前回取り上げた1文字ずつグラフィック文字を操作するテクニックとDATA文を使ってプログラムをコンパクトにまとめ上げることを行います。

今回は、CGデータを含むほとんどのデータと紙芝居のコントロールをDATA文の形で記述しています。このため、データの形として非常にチェックしやすく、1画面に納まる見通しの良いデータとなりました。

DATA文で記述されたデータは、2つのブロックに分けて記述してあります。

1つはCGデータの場所を記述したもので、格納してある座標X、Yと画面のページ番号を定義します。

このように処理しデータを配列に読み込むと、各CGデータを番号で管理できるようになるので、物覚えの悪い人間としては非常に助かるのです。

もう1つのデータは、紙芝居の流れをコントロールするデータです。紙芝居のシナリオといってもいいでしょう。このデータの内訳は、表示するCGデータの番号、ウエイト（次の文字を表示するまでの待ち時間のこと）、表示するセリフという順番になっています。

紙芝居では、ウエイトによるセリフのスピードで感情や時間の流れを表現することも重要なテクニックとなりますので、今回は簡単ですが採用してみました。サークシリーズのビジュアルシーンのセリフも注意してみると参考になるでしょう。

今回のように、DATA文はいろいろな形で、いろいろなデータを扱えます。ただのセリフにしても、表示開始位置、文字の色、大きさ、ウエイト、文字間隔などなど、さまざまな要素が考えられ、これらはやはりデータにしておくのです。

また、プログラムのなかで使っている変数がプログラムの処理に本当に必要なものなのか、それともたんなるデータなのかを見極めることがとても重要になってきます。そして、データはDATA文にまとめてしまうと、見やすくて拡張も簡単なプログラムになります。

↑「星に願いを・パートII」です。前作の約2倍の長さで、タップリ楽しめます。なんだかとんでもないオチが……

CGデータの番号もウエイトもセリフ本体もすべてDATA文のデータになっています。これを読み出すREAD文とその変数を工夫すれば、どんな処理にもDATA文を使うことができますよ。

DATA文のデータ構造を工夫して

10〜20　初期化。画面モードをスクリーン5にして、クリア
30〜35　DIM文で配列を定義します。GX、GY、PGはCGデータを管理するものでそれぞれX、Yとページを格納します。DT、WT、C$は紙芝居のコントロールをするもので、CGデータ番号、ウエイト、セリフが入ります。C$は特別で、文字列を格納する配列です
40　グラフィック画面に＃1のファイル番号で、グラフィック文字を出力可能にします
45〜70　配列GX、GY、PGに行700からのCG管理データを読み込んで初期化します
80〜110　配列DT、WT、C$に行800からの紙芝居データ(シナリオ)を読み込みます。データに－1がくれば終了です
120〜140　ページ1にCGデータ1を読み込み、カラーパレットを設定します
150〜160　ページ2にCGデータ2を読み込みます
170　グラフィックの表示と処理ページを0に設定します。グラフィック文字を扱う場合、この設定を忘れないようにしましょう。そうしないと、バグの原因がわからず悩むことになります
200　ここからはメインのプログラムです
210　取り出すデータの番号Dを0にします
220〜230　タイトルであるCGデータ4をサブルーチン(行500からのもの)で表示、行230はウエイトです
240　Dの示すデータを取り出して、GN、S$、Wに格納します
250　GNが－1ならば、終了なので行300へ
260　表示サブルーチン(行500)へ
270　Dを＋1して次のデータを取り出す準備
280　行240に戻る
300　画面をクリア
310〜320　グラフィック文字で、おしまいの表示
390〜400　なにか押されたら終了
500　表示サブルーチン
510　GNの示すCGデータのX、Y座標を取り出します
520　文字を表示する部分をLINE文で塗り潰す。要するに、前に書いた文字を消します
530　CGデータを表示画面に転送します。CGデータは配列X、Yの座標と配列PGの示すページ番号の場所が転送元です
540　文字列の表示開始座標を設定します
550　1文字ずつ取り出して表示するため、FORループになっています。関数LENは、文字列の長さを返す関数です
560　1番目の1文字を取り出して、グラフィック画面に表示します
570　ウエイト値のW／60秒だけウエイトします
590〜595　50／60秒ウエイト後、リターンします。次の場面に転換する間をとるものです
700〜790　CGの座標、ページデータ
800〜910　CGのデータ番号、ウエイト値、出力文字列です。最後の－1は、データの終了の意味です。データ数が可変の場合、このようにデータの最後を示すのも一つのテクニックです。

以上が今回のプログラムの説明です。次回では、また別な紙芝居の作り方を解説したいなーと考えています。

SAMPLE10. BAS

```
10 DEFINT A-Z
20 SCREEN 5:COLOR 15,0,0:CLS
30 DIM GX(8),GY(8),PG(8)
35 DIM DT(20),WT(20),C$(20)
40 OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #1
45 RESTORE 700
50 FOR I=0 TO 7
60 READ GX(I),GY(I),PG(I)
70 NEXT
80 RESTORE 800
90 I=0
100 READ DT(I),WT(I),C$(I)
110 IF DT(I)<>-1 THEN I=I+1:GOTO 100
120 SET PAGE 0,1
130 BLOAD"gdata1.ge5",S
140 COLOR=RESTORE
150 SET PAGE 0,2
160 BLOAD"gdata2.ge5",S
170 SET PAGE 0,0
200 'めいんぷろぐらむ
210 D=0
220 GN=4:S$="":GOSUB 500
230 IF TIME<200 THEN 230 ELSE TIME=0
240 GN=DT(D):S$=C$(D):W=WT(D)
250 IF GN=-1 THEN 300
260 GOSUB 500
270 D=D+1
280 GOTO 240
300 CLS
310 PSET (8*11,8*13)
320 PRINT #1,"お し ま い"
390 A$=INPUT$(1)
400 END
500 'ひょうじサブルーチン
510 X=GX(GN):Y=GY(GN)
520 LINE (0,8*20)-(255,199),0,BF
530 COPY (X,Y)-(X+127,Y+105),PG(GN) TO (
64,50),0
540 PSET( 8*7, 8*20 ),0
550 FOR I=1 TO LEN( S$ )
560 PRINT #1,MID$(S$,I,1);
570 IF TIME<W THEN 570 ELSE TIME=0
580 NEXT
590 IF TIME<50 THEN 590 ELSE TIME=0
595 RETURN
700 'ざひょうデータ
710 '      x   y   page
720 DATA 000,000,1
730 DATA 128,000,1
740 DATA 000,106,1
750 DATA 128,106,1
760 DATA 000,000,2
770 DATA 128,000,2
780 DATA 000,106,2
790 DATA 128,106,2
800 'シナリオデータ
810 '    CG,wait,セリフ
820 DATA 0,10,あっ!ながれぼしだ!
830 DATA 3,15,どんな ねがいを かけたんだい.
840 DATA 1,15,ううん.まにあわなかったの!
850 DATA 5,10,あっ!またた! えっと!なんにしようかな?!
860 DATA 3,15,もういいのかい?
870 DATA 1,15,ごめん. もういちどだけね!
880 DATA 6,10,えっと どうしようかなー. あれっ?
890 DATA 7,2,あっ! こっちにくる!!
900 DATA 2,2,うわぁぁぁぁぁぁ!!!
910 DATA -1,0,!
999 SAVE "sample10.bas",A
```

Mファンにいいたい放題！

★今月号はファンダムでターボRでしか動かないものや、パソ通天国でもDOS2じゃないと動かないものがあったので残念だった。ファンダムは一画面も好きだけど、D部門やツールを入れてほしいです。オールディーズはおもしろかったです。(富山市／中村秀紀・18歳)★ファンダムの『かみなりおとし』が良いです(最近疲れている)。あの短いプログラムであの楽しい動きは、驚きに値します。あれこそまさにファンダム(おもしろいけれど、商品にはなりえない)。いろいろと苦しいことが多いですが、これからもがんばってください。(東京都／秋本一郎・?歳)

★8月号を読んで、本当にMSXがやばいことがわかった。すでにGTは入手困難になった（去年買っておいてよかった）。たとえMファンが入手困難になろうと値段が上がろうと必ず買いつづけるので、これからもがんばってMファンを作り続けてください。（埼玉県／荒木義博・16歳）

AFTER SCHOOL

紙芝居倶楽部～投稿作品より～

【中津さんと僕】

三重県／FIL-LY（16歳）
SCREEN5・4分の1画面サイズ

今回、またまた作品が減っちゃいました。シクシク。作品は引き続き募集しておりますので、どんどん送ってくださいね。

では、今回の採用作品です。三重県、ペンネームFIL-LYさんの作品「中津さんと僕」です。今月のサンプルプログラムと同様に、前々回の紙芝居をベースにした作品で、DATA文を使ったテクニックと、痛いところをついたセリフとで採用となりました。

◆ ◆ ◆

「はじめまして、初投稿です。

～「中津さんと僕」ストーリー～

説明するほどの話ではありませんが、とりあえず。MSX版サーク３の発売を願いながらも買おうとしない１ユーザーに中津さんの怒りの一発が飛ぶといった感じですね。

ここで１つ中津さんにお願い。この作品を採用して下さい。それがダメならMSX版サーク３を発売して下さい。こんなわがままな僕の願い、聞いてくれたらうれしいな」

◆ ◆ ◆

と、ということでMSXサーク３は、ごめんなさい!!　としかいえませんが、PCエンジンのサーク３がNECより９月24日発売予定です。くわしくは、PCエンジンFAN（CM）などの雑誌をご覧ください。

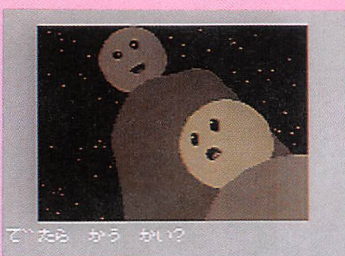
改造されているポイントは、セリフがDATA文に格納されている点でしょう。ちょとした改造ですが、プログラムを理解している事がうかがえます。

ただ、せっかくセリフをDATA文にしたのに、まだいくつかプログラムのとちゅうにもセリフが残っています。ぜひこれらのセリフも工夫してDATA文にまとめてみてください。

まず、行30でセリフ格納用の配列宣言の数値を変更。次に実際にセリフを配列に格納しているのが行80～行100のループなので、ここを少し変更します。そして行490のあとに新しくDATA文の行を追加するという要領です。

力のあるひとは、行220～行350の紙芝居表示のプログラムを、今月のサンプルを参考にまとめてみるのもいいでしょう。

内容も鋭い突っ込みに思わず笑ってしまいました。じゃ、他の投稿もどしどしお待ちしておりまーす。よろしくね。

⬆これが中津さんの痛いところをついたセリフ。採用の決め手となったようだ

⬆6－7月号の「星に願いを」とグラフィックは同じだが、セリフやタイミングは工夫してある

ナカツサン．BAS

```
10 DEFINT A-Z
20 SCREEN 5:CLS
30 DIM GX(4),GY(4),C$(3)
40 OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #1
50 FOR I=0 TO 3
60 READ GX(I),GY(I)
70 NEXT
80 FORN=0TO3
90 READC$(N)
100 NEXT
110 SET PAGE 0,1
120 BLOAD"a.ge5",S
130 COLOR=RESTORE
140 TIME=0
150 SET PAGE 0,0
160 'メインプ゜ログ゛ラム
170 CLS
180 PSET( 64 ,8*10 )
190 PRINT #1,"◆◆ なかつさん と ほ゛く ◆◆"
200 IF TIME<300 THEN 200 ELSE TIME=0
210 CLS
220 FORN=0TO1
230 'no.1,3
240 I=1:C$=C$(N)
250 GOSUB 500
260 'no.2,4
270 I=3:C$=C$(N+2)
280 GOSUB 500
290 NEXTN
300 'no.5
310 I=1:C$="ううん。ともた゛ち に かりる!"
320 GOSUB 500
330 'no.6
340 I=2:C$="ゆるさぁーん!"
350 GOSUB 500
360 CLS
370 PSET(108,100)
380 PRINT#1,"お わ り"
390 A$=INPUT$(1)
400 END
410 'さ゛ひょうテ゛ータ
420 DATA 0,0
430 DATA 128,0
440 DATA 0,106
450 DATA 128,106
460 DATA なかつさん!
470 DATA MSXで゛ サーク3 た゛してよ!
480 DATA なんた゛い?
490 DATA で゛たら かう かい?
500 'ひょうし゛サフ゛ルーチン
510 X=GX(I):Y=GY(I)
520 LINE (0,8*20)-(255,199),0,BF
530 COPY (X,Y)-(X+127,Y+105),1 TO (64,50
),0
540 PSET( 8*6,8*20 )
550 PRINT #1,C$
560 IF TIME<200 THEN 560 ELSE TIME=0
570 RETURN
```

中津さんとホームルーム

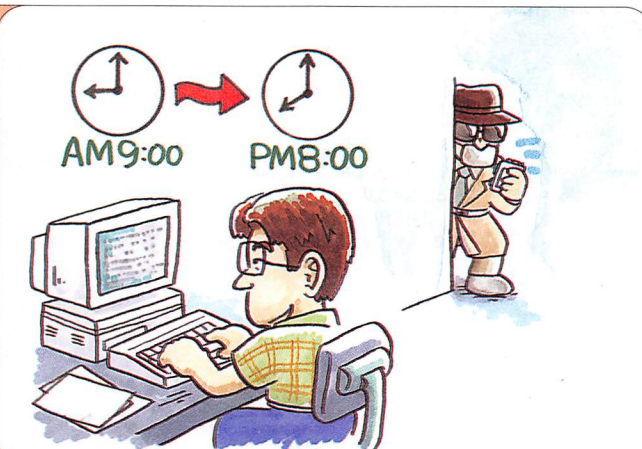
前回に引き続いてのマイクロキャビン情報コーナーだ。

おまたせした。わたしは、私立探偵のギャブ・モブラード。某機関の要請で、中津の行動を調べている者である。２か月振りとなってしまったが、最新のレポートをまとめたのでここに報告しようと思う。

さて、前回3Dポリゴンを応用した新しいSRPGを作っているという報告をしたが、その後さして目立った進展はしていない。連日仕事に励んでいるようだが、まだまだ形にはなっていないようだ。

わかっていることは、朝の９時ごろから夜の８時ごろまで仕事をしていること。世間のイメージよりは、意外と健全な日常を送っているらしいことだけである。

しかし、休日のはずの土曜日も仕事していたりと、ゲームを作ることはやはり、健全な日常生活を送るには無理があるようだ。

以上報告を終わる、次回こそは、その活動内容に深いメスを入れてみたいと思う（ザーッ）。

ゲームを売り込む職人、それは広報マン

ゲーム業界といえば、多くの人がまっさきに、ゲームデザイナーやプログラマを思い浮かべるのではないだろうか。確かにゲームを作る人がいなければ、ゲーム業界は成り立たない。でも、ゲームを作り、ゲームが完成すれば、ハイそれで終わりというわけではない。出来たからには、そのゲームを売らなければ、ビジネスにならない。まあこれは当然。昔ならともかく、星の数ほどのタイトルを抱える今の業界事情では、おもしろければ即大ヒットというような図式は必ず通用しないだろうし、むしろ、せっかくおもしろいゲームでありながら、その存在を知られずに消えていくゲームだってある。そこで、ゲームの存在を多くの人に知らしめるために、宣伝が効果を発揮するというわけ。

ということで、今回はちょっと趣向を変えて、企画やプログラムなどのゲームクリエイターではなく、宣伝を生業(なりわい)とするいわば「宣伝の職人」広報マンを紹介してみようと思う。なにもゲーム業界だからといってみんながみんなプログラムを組んでいるわけではない。ゲームだってひとつのビジネスなのだから、自動車メーカーみたいに広報や営業の人たちがいたってなんら不思議はないでしょ？

ではどのメーカーの広報マンに取材しようかと考えた結果、パソコン、ゲーム機を含め、現在発売予定タイトル数は最多をほこるのではないかと思われるエレクトロニック・アーツ・ビクター（以下頭文字をとってＥＡＶとする）、そこの広報マンの谷本氏に話を伺うことにした。

取材当日、ＥＡＶのオフィスに伺ったときにはギリギリまで、電話応対に追われていてなんだか忙しそうな谷本氏。興味本位でなんの電話だったのか聞いてみると、なんでも3DO用ソフトとして発売されるバイクレースゲーム『ロードラッシュ』をバイク専門誌で紹介してもらえないかということで、その関連のいろいろな編集部に当たっていたということ。

いきなり広報マンの仕事を目のあたりにし、取材が始まったのであった。

EAVはとっても元気な会社なのだ

渋谷区神宮前にあるＥＡＶのオフィス。付近には神宮球場や明治公園がある

エレクトロニック・アーツ・ビクター（ＥＡＶ）とはどんなメーカーか？　なじみのない読者のために、ここで少し説明しておこう。

ＥＡＶはアメリカの大手ソフトメーカー、エレクロニック・アーツ社（ＥＡ）とビクターエンタテインメント社の共同支援によって92年10月に設立。おもに、アメリカの人気ゲームを取り扱い、ゲーム中のメッセージ、マニュアルを日本語化し、パソコンやコンシューマ機などで精力的に販売している元気なメーカーなのである。ちなみに、今年は全部で約100タイトル近くを売り出す予定とのこと。

次世代マシン3DOにおいても、ハード発売直後から積極的に参加。ここで画面写真を掲載している２本の３ＤＯソフトを含め、年末までに10本近くのラインアップを抱えている。これから見逃せないソフトメーカーのひとつなのだ。

バイクレースゲーム『ロードラッシュ』の画面写真。スピード感がたまらない

実写取り込みを使った３Ｄシューティングゲーム『ショックウェーブ』の画面写真

広報はどんな仕事をするのだろう？

メーカーの顔として、ゲームを宣伝する広報マン。雑誌やテレビなどメディアとのやりとり、また広告の作成、さらにはイベント出演などなど。やるべきことがたくさんある。その仕事のすべてを紹介するのは難しいので、メディアとのやりとりをもとに広報の仕事をいろいろ紹介していこう。

メディアにもいろいろあるが、やはり多いのはゲーム雑誌。ゲームの新作があれば、どんなタイトルなのか、どんなジャンルなのか、どのマシンで発売されるのか。それらをまとめたリリースをゲーム雑誌に告知する。

ゲーム雑誌は、より多くのゲームの情報を必要とするから、谷本氏のデスクには、ゲーム雑誌の編集部からひっきりなしに電話がかかってくる。ゲームを誌面で紹介させてほしいと要望があれば、協力は惜しまない。ソフトのサンプル版（開発途中のバージョン）や、場合によっては制作資料や設定資料というのを貸し出すこともある。もちろん材料が多ければ多いほど、雑誌の編集側も紹介のしがいがあるというもの。このへんに広報としての売り込みの腕がかかってくる。

谷本氏「雑誌でそのゲームを大きく扱かうか否かは、最終的にはそのソフトの潜在的なおもしろさというのはありますけどね。それでも8ページになるか、それとも4ページ、2ページ、あるいは小さいスペースの紹介になるか、売り込んだぶんが誌面に反映されるということはありますね」

また、ゲーム誌ばかりではない。前ページの『ロードラッシュ』もそうだったが、たとえばサッカーゲームならサッカーの専門誌とか、ゲームとは直接関係のない雑誌や一般誌にもゲームの紹介記事が載ることは多い。こんなときは、谷本氏のほうからゲームの紹介をお願いすることがあるという。このときの売り込みのコツを伺ってみると、

谷本氏「ダメモトというか、情報を掲載させていただくには、まずよろしくお願いしますって、頭を下げるんです。なんだかあたりまえのことですけど。魚心あれば水心あり、というか、誠心誠意つきあいを絶やさずにいれば、たとえ今回はダメでも次回につながるかな、と」

ちなみに、このようなゲーム雑誌以外で雑誌でゲームの紹介をお願いするときには、ゲーム雑誌にはない苦労もあるようで、

谷本氏「ゲーム雑誌の人ならわかる言葉も、そうじゃない人になるといろいろ問題があるんですね。たとえば「横シュー（横スクロールシューティングの略）」

谷本氏、8月某日のスケジュール

いろいろと忙しい広報マン。ここでは、とある日の谷本氏の1日のスケジュールを追っかけてみることにしよう。

谷本氏の出社時間はいつもだいたい9：30〜10：30の間。午前中は、各雑誌の紹介記事のチェックに追われることになる。本の発売前に各編集部から、谷本氏あてに記事が送られてくるのだ。この記事のすべてに目を通し、記事として不適切なところはないかなどをチェックする。とくに発売前のゲームの紹介記事などは、サンプル版をもとに紹介記事が作られるから、完成版とはゲームの仕様も異なることもある。それだけに、細かいところまで念入りにチェックする必要がある。

午後にもなると、いろんなところから電話がひっきりなしにかかってくる。電話の応対に追われながらも、その合間をぬうように新作ゲームのサンプル版をプレイしたり、リリース用の資料を作成したり、あるいは広告やイベントの企画を練っていたりとさまざまな仕事をこなす。

出版社からの取材、あるいは雑誌に掲載するための広告の打合せなどの来客も多い。それらに対応することも大事な仕事。谷本氏の場合、来客は1日に2〜3件ほどだとか。逆に谷本氏が雑誌の編集などに伺うことも何度かある。ただ、仕事の都合上、留守がちになってもいけないので、谷本氏の場合だと、週に1日は外に出ない日をもうけるようにスケジュールを調整しているとか。

なんだかんだで、会社を出るのはいつも22：00くらいと遅くなってしまう。でも、谷本氏をたよりにする多くの人たちのために、明日も頑張るのであった。

タイムスケジュール

時刻	内容
10:30	出社
	記事チェック 書類整理
12:00	昼休み
13:00	電話応対 資料発送 テストプレイetc
16:00	ミーティング
17:00	取材対応
19:00	食事
20:00	書類作成 テストプレイetc
22:00	退社

※このスケジュール表は、取材時のコメントをもとに編集部で作成したものです。

取材を受けることも広報の仕事。広報の声イコールメーカーの声になるから、対応も慎重だ

同社の新作ソフトをプレイする谷本氏。ゲームの内容を把握するためにも寸時を惜しまない

おつかれさまです

Mファンにいいたい放題！

★毎号楽しく拝見しています。私は60歳までにワープロにもパソコンにも無縁でしたが、MSXを知って、定年後の楽しみにしたいと思いました。メジャーな機種は、仕事に使うのならともかく、楽しみにするにはあまりにもお金がかかりすぎます。ラジオやテレビ並に身近なものになってから、購入を考えてよいと思います。同人サークルのディスクマガジンの購読者には、小中学生も多いとのこと。やはり、MSXにはゲーム機にはない魅力があるのでしょう。貴誌へのプログラム投稿常連さんのレベルは高く、新しいユーザーが登場するには何年もの努力が必要です。参考図書もほとんどなくなっており、私は貴誌が続くかぎり買い続け、勉強をしたいと思っ↗

↑雑誌掲載用に谷本氏が提供する資料の一部。自社で発売するすべてのソフトの資料を作成する

↑取材後、サービス精神タップリに、Mファンと最新ソフトを持って撮影に応じてもらった

という言葉はさすがにわからない。ゲームの専門用語を誤解なく伝えるということが大変ですね」

話は戻るが、サンプル版のソフトをプレイすることも大切な仕事。仕事の合間にちょっとしたヒマがあれば、プレイにいそしむという。うらやましいなんて思う人もいるだろうけどね。

谷本氏「ゲームを紹介してもらうためにも、操作方法をはじめゲームのスミからスミまで、どんな質問がきても答えられるようになっておかないといろいろフォローできないんです。最低でもエンディングを見るくらいまではプレイしてますよ」

確かに谷本氏のゲームの腕はかなりのもので難しいシューティングゲームもホイホイこなしていた。そうそう、ゲーム大会など各種イベントに出演することも、ゲームの認知度を上げるためには欠かせない仕事。谷本氏の腕なら、いずれは、谷本名人とかいって登場したりして。まあ、冗談だけど。

広報マンがゲームをプレイする理由はほかにもある。サンプル版は何度もバージョンアップを重ねて、ゲームが完成していく。そのなかでゲームをやり込む広報の意見が反映されてもおかしくない。

谷本氏「けっこう口うるさいほうだと思いますよ。でも苦言を呈する人間がいなければゲームは良くならない。だからガンガンいいますね。ただ、わが社の場合、すでに完成している海外のゲームを扱うことが多いですからね。これは直しようがない。頭の痛いところではあります」

とはいうものの、アメリカだと、まともにプレイしたらとてもクリアできないほどベラボウに難しいゲームが好まれていたりする。さすがに、それをそのまま日本にもってくるわけにはいかないから、日本向けに難易度を下げたりすることはある。

最後に、今回のこのコーナーを読んで広報の仕事に興味を持った人は上の表をみてほしい。谷本氏から聞いた、広報マンの条件というのをまとめたものだ。広報マンは「メーカーの顔」。良くも悪くも広報の人間でメーカーもイメージが決まってしまう。そのためにはより好印象のほうがいいに決まっている。

ゲームを作るばかりではない。それをバックアップする人がいるから業界も成り立つのだ。

広報マンに求められる条件とは？

1. 常識、マナーをわきまえている
2. 自分というキャラクタを売り込める
3. 人好き、話好き
4. 話題が豊富
5. ゲームを客観的にみる目がある

宣伝はとっても大事な仕事なんですね

せっかく今回は広報マンを取材したんだから、このさい新作ソフトの宣伝もしてもらいましょ。ということでＥＡＶの新作ラインアップから、これはというのを何本かセレクトしてもらったというのがコレ。ソフトのウリなんかも語ってもらいました。

まずは『シンジケート』。巨大企業の重役になって悪の限りをつくし、世界征服を企むという、ダークな設定のＳＬＧ。谷本氏曰く、全編にただようサイバーパンクな雰囲気がたまらないとか。

２本目は『シャドー・キャスター』。こちらは３ＤＲＰＧふうのアクションゲーム。モーフィングによってプレイヤーのキャラクタが変身するという興味深い演出が凝らされている。非常にこなれたつくりで、遊びやすさがウリ。

そして谷本氏１番のオススメが遊園地経営ＳＬＧ『テーマパーク』。遊園地という夢の世界で目の当たりにする株式売買やストライキという経営者の現実。見た目に比べ、遥かに重厚な本格派ＳＬＧ。谷本氏も仕事を忘れてプレイいるとかいないとか。

どのソフトも、この記事を目にしているころには、ＩＢＭ－ＰＣやＰＣ－9821版が発売されているから、ＭＳＸ以外にこのマシンを持っているというなら、チェックしてみてはどんなもんでしょうか？

↑理想の遊園地を築きあげていくＳＬＧ『テーマパーク』。ＩＢＭ－ＰＣ版が近日発売！

Mファンにいいたい放題！

↘ています。４－５月号にも書かれていたとおり、貴誌がアットホームな本になるのは、当然といえば当然の流れですね。某ベ○マ○誌を見ると、いまだにＭＳＸはもちろん、ＰＣ-88、Ｘ－ターボユーザーたちの投稿が続いており、いくら世の中が裕福になり便利になっても、パソコンはそうかんたんに買い替えできるほど安価なものではなく、採算面との兼ねあいがあるにせよ、バージョンアップを繰り返し、古いユーザーを切り捨てていくメーカーの姿勢に問題があります。私は貴誌の編集姿勢が気に入っています。（兵庫県／端山直樹・63歳）

今回からスタートしたAVFチャンピオンレース。初代にして最後のチャンピオンの座を巡って、熾烈な争いが繰り広げられる予感がする。

規定部門 今回のお題は「夏に寄す」

●線香花火

by PULICO　奈良・15歳

★1POINT

塾長は今頃(8月初旬)ヨーロッパで音楽活動をしているので、今回のAVフォーラムは秘書のわたし(ちえ熱)が、みんなの作品を紹介するぞ。

今回の規定部門のお題は「夏に寄す」だが、募集時期が夏を迎える前すぎたのか投稿数が少なめ。そのなかで紹介するのがPULICOクンの線香花火の音だけの作品である。今までも線香花火を題材にした作品は何度か紹介したが、この作品はターボRのPCMを使っているのが新鮮でした。ドカンドカン、景気のいい花火もいいが、ジメジメした線香花火の存在は夏に欠かせないアイテムだね。

```
10 _PCMPLAY(@&H1B00,&H6000,1)
```

↑こんなに短いプログラムで表現

●楽しそうな彼

by なっとう　神奈川・16歳

★1POINT

なっとうさんの作品は、キャラクタが画面のなかを、カエルみたいにぴょんぴょん跳ね回るだけの作品。なっとうさんは女子高生なので、タイトルからさっするに、この跳ね回るキャラクタは彼氏をイメージして作ったのかな。ずいぶん元気で、あぶなそうな彼氏なのだろうか。「見るだけで少しつまらないかも」とコメントしてあったが、そんなことないよ。べつに女子高生だから採用した、というスケベ心があったわけじゃない。

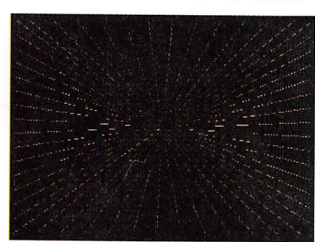
あんまり楽しそうには見えないが、元気がありあまっていそう

自由部門 気ままに泳ぐ雲や旗やサポーター

●きれいな直線たち

by PULICO　奈良・15歳

★1POINT

PULICOクンの今回2作目は線による乱舞を見せてくれる作品。最初に1か2を選んでリターンキー。1だと華やかな感じの、2だとちょっとモノトーン調のビジュアルが見られる。こういった、お手頃なアート的作品は、なめらかな表現力とパワフルさが大事。

↑遠近感を表現する線など、さまざまな線が入り乱れてひとつのアートを作り出している

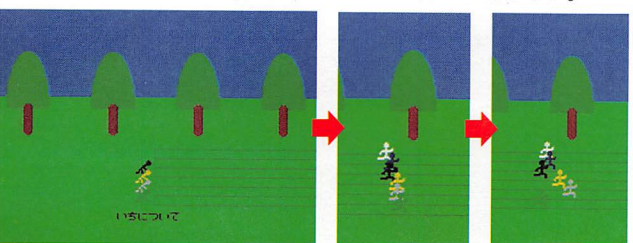
●駆け抜けろ!

by AFC　神奈川・20歳

★1POINT

体育祭の時期はまだまだ先だが、この作品では6人のランナーが火花を散らし競走する。体育祭の定番である100メートル競走を見せてくれる作品だ。

どのランナーが勝つかはランダムで、毎回実行するたびにちがう。そうなると、競馬みたいに賭けて楽しむこともできる。ランナーがゴールすると歓声があがり、「Ok」が表示されて終了。そこでRUNすればまた100メートル競走が始まる。

なぜ、森のなかで100メートル競走をしているのかなど、なぞの部分があっておかしい。

↑よーいどんでいっせいにスタート。森のなかで抜きつ抜かれつの大レース

●雲の旅&鉄棒～大車輪～

by SURVIVAL　群馬・16歳

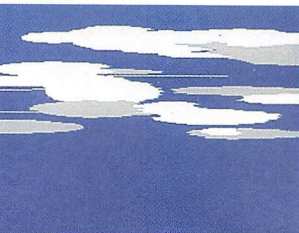
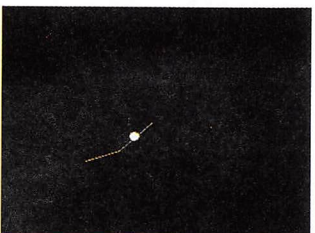
★1POINT

SURVIVALクンは2作品を1ペアとして採用。『鉄棒～大車輪～』は永遠に回り続ける作品。体操選手は常におなじかっこうで回っているのではなく、前方に回転するときと後方に回転するときの姿勢がちがうのがミソ。

『雲の旅』は少々アナログな雲だが、徐々に動いていく雲の感じが妙に雰囲気が出ていていい。このまま放っておくと雲が消えてしまい、晴れた空になってしまう。

↑のんびり雲が流れていく『雲の旅』

↑ぐるんぐるん回り続ける『鉄棒～大車輪～』

【2月号のお題】聞いて楽しむ音の作品より、見て楽しむビジュアル作品が多いAVフォーラム。音だけの作品というのは、頭のなかで自由に想像して楽しむところにおもしろさがある。そこで、2月号のお題は「聞いて楽しむ」。音を主人公とした作品にストーリーや、イメージグラフィックなどを加えて送ってきてほしい。締め切りは10月下旬

AVフォーラム秋季講習

採用への傾向と対策

AVFチャンピオンレースに今から参加する読者に、ちょっとでもポイントが獲得できるようなアドバイスをしておきたい。

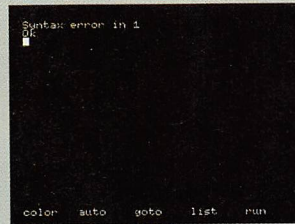
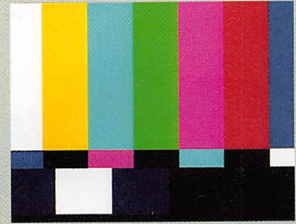
まず、AVフォーラムでは、パッと見ただけで不採用になる作品がある。それは、

①試験電波発信中のテレビ画面

②エラー

というような題材のもので、これらが代表的な瞬間不採用決定作品である。こういったのが紹介されないので、だれも考えつかないというコロンブス的発想から作ってくるのだとしたら、それは勘違いである。

AVフォーラムの前身サウンドフォーラム時代にも、こんな題材の作品は不採用というのがあった。それは、かみなり、レーザー光線銃、ふみきり、ヘリコプターなどの音の作品。それでも工夫を凝らし、ヘリコプターの音からふみきりの音に変化していく、音のモーフィング作品を採用したことがあった。

下に並ぶ3枚のハガキは今回送られてきたもの。KOIUクンのハガキには、プログラムのほかにちょっとした説明が書いてあったのがよかったけど、こんな手段を使えばみんな「あれ？」と思う。これじゃ、あたりまえすぎない？　築地琢郎クンのプログラムは長いが、実行した作品を見ると「ただ作った」というさびしい印象しか受けない。どちらも、もうひと味ほしいところだ。吉田健一クンの作品は短いプログラムで、タイトルどおりいかれた感じを、大きく表現していたので1ポイント進呈する。また、プログラムに対してアドバイスも付いているのでこだわりが感じられてよかった。

↑『えら』は画面上部に「Syntax error in 1」と表示される

↑『試験電波』は放送終了後、開始前に映し出されるテレビのやつといっしょ

↑『いかれたTV』は画面の下から上に移動していく白線で、いかれた感じを表現

●いかれたTV by 吉田健一　★1POINT

```
10 SCREEN0:KEYOFF
20 X=1
30 COLOR X+1,X,X+2
40 COLOR X+2,X+14,4
50 COLOR X+5,X/0,X
60 X=X+1
70 IF X<3 THEN 20
```

このプログラムはところどころ数字をかえてみたりXをけしてみたりするといろいろへんかします。

●えら by KOIU

この作品をもし採用するのであれば本の方では、あまりこの作品についてふれないでほしいです
読者がメニューから実行して「あれ？」と思わせてlistを見ると…というのを期待して作ったものですので

タイトル えら　熊本県・KOIU（14才）

```
1 CLS:PRINT"Syntax error in 1
";BEEP
2 'エラーノシュミレーションデシタ   (REM)
3 END
```

ワ～イ

●試験電波 by 築地琢郎

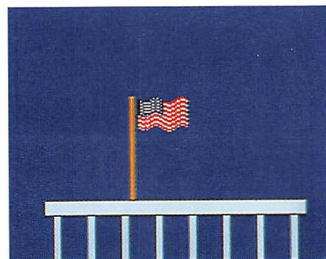
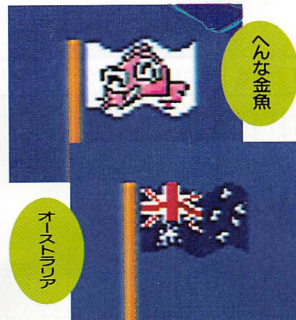
```
10 COLOR15,1,1:SCREEN5:C=2
20 COLOR=(2,7,6,0):COLOR=(3,3
,6,5):COLOR=(4,0,7,0):COLOR=(
5,6,2,6):COLOR=(6,6,0,0):COLO
R=(7,0,2,5):COLOR=(8,0,0,3)
30 LINE(0,0)-(30,147),15,BF:F
ORI=0TO200STEP40:LINE(30+I,0)
-(69+I,147),C,BF:C=C+1:NEXT:L
INE(0,148)-(30,165),7,BF
40 C=13:FORI=40TO200STEP80:LI
NE(30+I,148)-(69+I,165),C,BF:
IFI=40THENC=3ELSEIFI=120THENC
=15
50 NEXT:LINE(0,166)-(40,212),
8,BF:LINE(41,166)-(90,212),15
,BF:LINE(91,166)-(140,212),8,
BF
60 SOUND0,143:SOUND8,237:GOTO
60
```

●旗えでぃた

by T.Y.S Notos　東京・17歳

★2POINTS

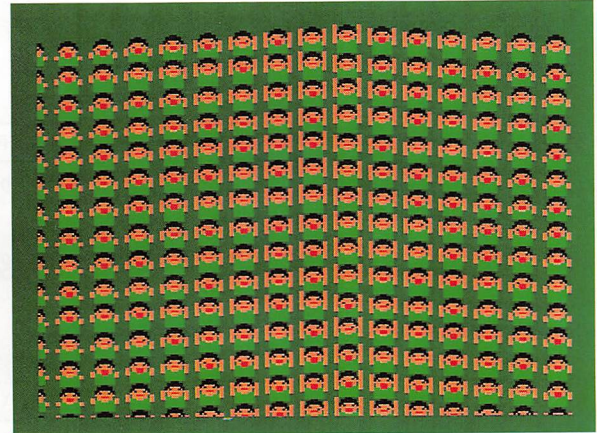
風になびく旗を表現した作品。細かくパターンを切り換えているので、なびく姿がとってもきれいだ。でもなんだか、コンピュータ制御の旗という感じがする。もっと、乱れなびくようなイキのよさがあってほしかった。しかし、この作品の醍醐味はプログラムのデータをいじって、オリジナルの旗をエディットできることだ。エディットの説明を87ページに掲載してあるのでそちらを読んでね。

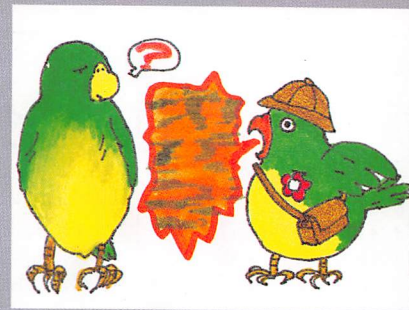
最近C言語を勉強してるT.Y.S Notosクンだが、いいのか、もうすぐ受験なのに。

↑風になびく自由のシンボル、星条旗。付録ディスクにはこれを収録

↑作者がいろいろ作ってきた旗。こちらは付録ディスクに収録されていません

●サポーター

by F.I.S　大分・15歳

★2POINTS

RUNしてしばらく待つと緑色の軍団が手を振り上げ、ウェーブを行う。これはヴェルディ川崎のサポーターか。初代Jリーグチャンピオンのセカンドステージ優勝を願って作ったのだろうか。わたしの出身は埼玉なので、浦和レッズを応援している。たのむからJリーグから降格しないでね。

←サポーターたちの表情までも、細かく表現している。どこのチームを応援しているかはナゾ

【掲載作品はこのMSXで動きます】『線香花火』はターボR専用、『駆け抜けろ！』、『サポーター』はMSX2＋以降、『きれいな直線たち』はMSX2 VRAM128K以上、『楽しそうな彼』はMSX1の機種で動きます。そのほかの作品はMSX2 VRAM64K以上の機種で動きます。

ターボRのPCM音源機能をプログラムに生かすための、毎度ながら"ほんのささやかな"ワンステップ。はたして、紙に印刷されたプログラムはしゃべるか？

印刷された音声

自由自在に加工できるデジタル

アナログデータと比べて、デジタルデータが持つ最大のメリットはなにか？　それは、デジタル化されたデータが、劣化することなく、何度でも、移動したり、複製を作ったりでき、きわめて柔軟で加工しやすいという点だ。

デジタイズされた絵(CG)は、電話回線で送ることもできるし、フロッピーディスクに入れておくこともできるし、データを表す文字にすることもできる。そして、そのどれもがオリジナルとまったくおなじだ。というより、デジタルデータの世界では、オリジナルと複製を区別することができない。

しかも、圧縮したり、2つに切ってまたあとでくっつけたり、全体に明るくしたり、伸ばしたり縮めたり、赤っぽくしたり、一部だけ切り取ったり、さまざまな加工が自由自在にできる。

一方、アナログの絵は、2キロ先に届けるのさえ、たいへんな手間だ。だれかが届けてくれるとしても、折れ曲がらないように厚紙ではさんだり、雨が降っていればビニール袋に入れたりしなくてはいけない。コピーをとればとるたびに粗雑になるし、うっかりコーヒーでもこぼそうものなら取り返しがつかない。アナログの世界では、オリジナルがかけがえのないものなのだ。もちろん、そこがアナログのいいところでもあるわけだが。

孫ファクス

デジタルデータの世界ではコピーによって劣化したり、変質したりすることはないが、アナログからデジタルへ移るときにはかなりひどい変質が起こる。

身近な、いい例がファクスだ。ファクスされたものをふたたびファクスで送る(孫ファクス)と、かなりひどい状況になる。

ターボRに標準装備されているPCM機能のデジタイズには、図1のサンプリングレートのように0～3の4段階のグレードがあるが、最低ランクの「3」でデジタイズした音は、孫ファクスに似ている。

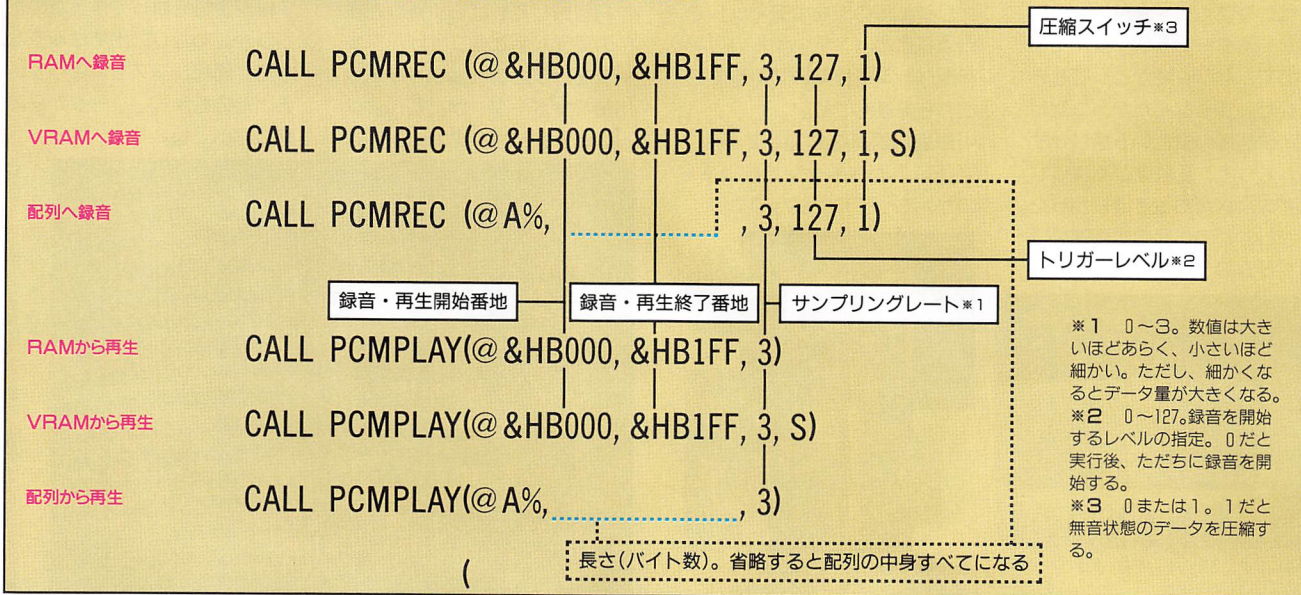
ようやく、本題に軟着陸した。

今回のBASICピクニックでは、この「3」の孫ファクス的なデジタイズ音を使って、音を合成しようという、けっこう無謀なことを試みている。

サンプリングレートを最低ランクの「3」にしたのは、できる

■図1　RAM、VRAM、配列へのPCM録音と再生

RAMへ録音	`CALL PCMREC (@&HB000, &HB1FF, 3, 127, 1)`
VRAMへ録音	`CALL PCMREC (@&HB000, &HB1FF, 3, 127, 1, S)`
配列へ録音	`CALL PCMREC (@A%, ……, 3, 127, 1)`
RAMから再生	`CALL PCMPLAY(@&HB000, &HB1FF, 3)`
VRAMから再生	`CALL PCMPLAY(@&HB000, &HB1FF, 3, S)`
配列から再生	`CALL PCMPLAY(@A%, ……, 3)`

※1　0～3。数値は大きいほどあらく、小さいほど細かい。ただし、細かくなるとデータ量が大きくなる。
※2　0～127。録音を開始するレベルの指定。0だと実行後、ただちに録音を開始する。
※3　0または1。1だと無音状態のデータを圧縮する。

だけ、扱うデータを小さくしたかったからだが、それでも、ギザギザの「あ」を鳴らすだけで、十数行ものデータが必要だということもわかった。

なかなか無謀な計画であったうえに、記録的な猛暑で、まったく猛暑わけないが、ディスク収録にまにあわなかった。26ページの長いリスト2を打ちこむか、次号のディスクまで待ってください(次号のディスクに空きがあれば)。

理想と現実

さて、今回の計画で目指した理想の状態は、当初「あ」〜「お」とそれぞれの子音のデータを持つことで、ローマ字で入力された文章をMSXが読む、というものだった。

しかし、さまざまな現実にはばまれ、最終的にはそれの孫コピークラスになってしまった。「あ」〜「お」、子音のk、s、tのデータを持つことで、ローマ字で入力された、あ行〜た行の20音を読む。

ほんとうは、「し」、「ち」、「つ」の子音はs、tではないのだが、このていどの音質ならs、tで代用しても変わらない。

作成の手順について

手順としては、まずリスト1のような(「のような」というより、まさにこれを使ったのだが)プログラムで、自分の声をデジタイズすることから始める。

リスト1を実行すると、マイクから音が入ってくるまで待機状態になるので、よけいな音をたてないように注意しながら、「あ〜」と発音してみる。

すると、デジタイズされた音を再生しながら、そのデータを行1000〜1030のDATA文として画面に表示するので、カーソルをそこに持っていって、リターンキーを押していくと、データが登録される。音ごとにデータをセーブしておいて、あとで行番号を変えながらつなぎ、リスト2のDATA文を作った。

子音は、「か」とか「す」でデジタイズしたあと、データの状態で分割して、子音部分だけを切り出した。……というと聞こえがいいが、基本的には前半を切り取っただけだ。

再生するときは、それぞれの音のデータをいったん配列に入れておき、入力された文字に応じて、メモリにデータをならべていく。メモリはとうぜんだが広くて安全なVRAMを使った。この部分のプログラムには、コピーに使う配列の基本的構造に関する知識が必要だが、これについては図を見てほしい。

トーキングロボットを目指して

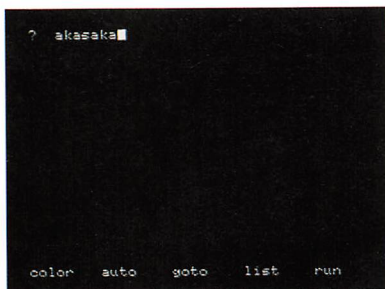
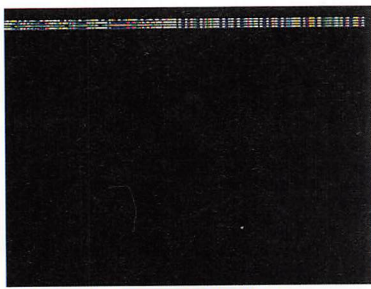
「KASITE」「TASUKE-TE」「SUKISUKI」などのことばしかしゃべれないが、幼稚園に入ったばかりのインコを孫ファクスしたくらいのしゃべりは聞かせてくれる。もっとデジタイズに注意して、時間をかけてつくれば、トーキングロボットくらいはできるのではないだろうか。そして、そのロボットに、通信で遊ばれている人工無能のシステムを加えれば、話し相手ができて楽しそう……か?

■リスト1(録音用)

```
100 'record-voice
110 CLEAR 200,&HB000
120 CALL PCMREC(@&HB000,&HB0FF,3,127,1)
130 FOR I=0 TO 3
140   PRINT 1000+I*10;"DATA ";
150   FORJ=0 TO &H3F
160     AD=I*&H40+J
170     A =PEEK(AD+&HB000)
180     A$=RIGHT$("0"+HEX$(A),2)
190     PRINT A$;
200   NEXT
210   PRINT
220 NEXT
230 CALL PCMPLAY(@&HB000,&HB0FF,3)
```

■図2　画像データ用配列の構造

A%(0)…………X方向のドット数
A%(1)…………Y方向のドット数

A%(2)…………1バイト目のデータ
　　+2バイト目のデータ*256
A%(3)…………3バイト目のデータ
　　+4バイト目のデータ*256
A%(4)…………5バイト目のデータ
　　+6バイト目のデータ*256
A%(5)…………7バイト目のデータ
　　+8バイト目のデータ*256
　　⋮
A%(n)…………(n-1)*2-1バイト目のデータ
　　+(n-1)*2バイト目のデータ
　　*256

▲「好き好き」「助けて」などと入力

▲音を出すときも画面上部に色帯が現れる

SYNTHE-VOICE?の使い方

■準備　RUNすると、ボイスデータを読みこみ、それを各配列におさめていく。そのあいだ、VRAMを介してやりとりしているので画面上部で細い色帯がチラチラする。

■入力　準備が終わったらSCREEN0にもどって、入力待ち状態になる。なるべく、あ行〜た行でできている言葉をローマ字で入力して(大文字、小文字は問わない)、終わったらリターンキーを押す。あ行〜た行以外はたんに無視する。

■発声　入力した文字列に従ってVRAMにデータを展開し(このため、画面上部にはまた色帯が現れる)、そのデータをPCMで鳴らす。

■くりかえし　発声が終わったら、スペースキーの入力待ちになる。スペースキーを押すと「入力」にもどる。

Mファンにいいたい放題!

★毎号読ませてもらっています。オールディーズ、CG、C言語、マシン語、BASIC、etc.充実した内容で、特にC言語を修得しようとしている僕にとっては、このコーナーはありがたい。GTフォーラムでは自分が疑問に思っていたことの答えがあったりして、今の自分には欠かせないものです。(大阪府/早乙女明・?歳)

■リスト2 SYNTHE-VOICE? MSX turbo R専用

```
100 '<<< synthe-voice? >>>
110 CLEAR 200,&HD000:DEFINT A-Z
120 N=2+128¥2
130 DIM D(N),A1(N),A2(N),I1(N),I2(N),U1(N),U2(N),E1(N),E2(N),O1(N),O2(N),K(N),S(N),T(N)
140 D$="$aAiIuUeEoOkKsStT"
150 '*** data-setting
160 COLOR 15,4,7:SCREEN 8
170 D(0)=128:D(1)=1
180 GOTO 320
190   '* sub [data-reading]
200 FOR I=0 TO 1
210 READ A$
220   FOR J=0 TO 31
230     L$=MID$(A$,J*4+1,2)
240     H$=MID$(A$,J*4+3,2)
250     A=2+I*32+J
260     B=VAL("&H"+H$+L$)
270     D(A)=B
280   NEXT
290 NEXT
300 COPY D TO (0,0)
310 RETURN
320   '* data-copying
330 GOSUB 190:COPY (0,0)-(127,0) TO A1
340 GOSUB 190:COPY (0,0)-(127,0) TO A2
350 GOSUB 190:COPY (0,0)-(127,0) TO I1
360 GOSUB 190:COPY (0,0)-(127,0) TO I2
370 GOSUB 190:COPY (0,0)-(127,0) TO U1
380 GOSUB 190:COPY (0,0)-(127,0) TO U2
390 GOSUB 190:COPY (0,0)-(127,0) TO E1
400 GOSUB 190:COPY (0,0)-(127,0) TO E2
410 GOSUB 190:COPY (0,0)-(127,0) TO O1
420 GOSUB 190:COPY (0,0)-(127,0) TO O2
430 GOSUB 190:COPY (0,0)-(127,0) TO K
440 GOSUB 190:COPY (0,0)-(127,0) TO S
450 GOSUB 190:COPY (0,0)-(127,0) TO T
500 '
510 '*** what to speak?
520 SCREEN 0
530 '* input speaking data
540 V=1:X=0:Y=0:A$=""
550 INPUT A$:L=LEN(A$):IF L=0 THEN 550
560 '* writing voice data to VRAM
570 SCREEN 8
580 FOR I=1 TO L
590 A=INSTR(D$,MID$(A$,I,1))¥2
600 IF A=0 THEN NEXT:GOTO 660
610 A=A*2-V:IF A<=10 THEN V=1 ELSE V=0
620 ON A GOTO 720,730,740,750,760,770,780,790,800,810,820,820,830,830,840,840
630 IF V=1 THEN Y=Y+1
640 NEXT
650 AD=Y*256+X-1
660 '* speak(?)
670 CALL PCMPLAY(@0,AD,3,S)
680 IF STRIG(0) THEN ELSE 680
690 IF STRIG(0) THEN 690
700 IF INKEY$="" THEN 510 ELSE 700
710 '*** sub [voice setting]
720 COPY A1 TO (X,Y):GOSUB 850
730 COPY A2 TO (X,Y):GOSUB 850:GOTO 630
740 COPY I1 TO (X,Y):GOSUB 850
750 COPY I2 TO (X,Y):GOSUB 850:GOTO 630
760 COPY U1 TO (X,Y):GOSUB 850
770 COPY U2 TO (X,Y):GOSUB 850:GOTO 630
780 COPY E1 TO (X,Y):GOSUB 850
790 COPY E2 TO (X,Y):GOSUB 850:GOTO 630
800 COPY O1 TO (X,Y):GOSUB 850
810 COPY O2 TO (X,Y):GOSUB 850:GOTO 630
820 COPY K  TO (X,Y):GOSUB 850:GOTO 630
830 COPY S  TO (X,Y):GOSUB 850:GOTO 630
840 COPY T  TO (X,Y):GOSUB 850:GOTO 630
850 X=-128*(X=0):Y=Y-(X=0):RETURN
1000 '*** voice data
1010 'a1
1020 DATA E50202FCFF020EDAAC829C3C26B6AF244BBA9753649AD4DDB7E8FF0202E2FF0202E7AA53A55902A1E22A2CB6924E708EAFCBB5DAFF6E0255FF24029DC25EA073
1030 DATA 0287FF470294A64A5883ADE2BBB4FFFF0202FFF10205F48B73A82018DEA1024AC6875C708ED8D596E6FF73022FFF360291A74EB27B027EFF4A0292B5595370AE
1040 'a2
1050 DATA EAAF9CFFFF0202B7FF0202BE8E50C55102A7FF290BB2AC565980C1DA93AFFFFF0202DFFF0202C6935CD24502B5FF2902A6AB5D567AB6D1A1BDFFFF020295FF02
1060 DATA 02BA9658D95202AFFF320296A35D63729FD6B0B0FFFF640211FF1C0274B067D874028CFF46026EA4706A6289DFCBA1FFFFEC0202FF79020AD182B5900236FF73
1070 'i1
1080 DATA 0933658BA7A0907D6C7D95C0D8E1E4B584370A01012148799CABA789767282AFC9FDF1E3AB6B320101012B688EADAE9A80687084B6C9F8F9D09846130101103A
1090 DATA 779FBBB395806A7B99C7DEECF6BF863001010116407 7A7B7B99880717EA6D0F7F0F1B87C2B0101011 24A7BABB1AE91787180B2D4FEFDEEB16B2801010115588 0
1100 'i2
1110 DATA A8AF9F856D6B80B8CBFEFEE0A9571C0101012B7098BDB99880676B89BDD0F6FED2953A0401010B3675ABC4BF9A806E7B9ACCF1F2FBBD7B2301010113478 0ABB1
1120 DATA B2907C7787BBD2FEFDE5AB62250101012218 7A5A09482707A91C6DBF2F4BE862F010101194480ABB6B191807A8BB5CEFEF8E7A96426010101225F86A19E93800
1130 'u1
1140 DATA 0A173973A7C8D6CE9E6E451E162E5993DAFFFFFFFFB16211020202560B4E8FFFCBC803F050220 5BA9FFFFFFFFEC8C2302020202319BE2FFFFDA944907021556
1150 DATA A6FFFFFFFFF2800602020202 40A1F6FFFFD9883102020A52B7FFFFFFFFF879020202020239A9FFFFFD88223020202 42B7FFFFFFFFFF85020202020202 089CFFFF
1160 'u2
1170 DATA FFE97B0E0202022EACFFFFFFFFFF9D020202020202 80FBFFFFFF8D0E0202020282FFFFFFFFFFC302020202020260E7FFFFFF9B1C0202020263FFFFFFFFFFE11E
1180 DATA 02020202021AC3FFFFFFB430020202 0246FAFFFFFFFFFD380202020202 02AEFFFFFFBE3802020202 2CEEFFFFFFFFFF420202020202 02A2FFFFFFC13202020202
1190 'e1
1200 DATA C36C032A1F8FA6DB84882E6D67B192933A59416D97BAE5D4CF605E065947A6A0C1686F436967857A796A769AD2FEFF714501274ECCCECF6C4439627D92766356
1210 DATA 7AAEFAFFEF4B21012D6CD4DEBB692C465E8D8D7954636AB2E6FFFB773D01243DBDC4DC65583978828A5A573B6DA7E1FFFFC424090137 80CED3AC74475B629063
1220 'e2
1230 DATA 66396771D2F3FFFF932301022 1B2DCF583712B6D5C826167557A9ED9FFFFD52B01011380E3F0B574304E58807A6D525D80BDFFFFFF6C31011224CADBFC6A5B23
1240 DATA 6D7A876B584560A9D3FFFFF41D1401215CE6E5DE6A403951867A66485F68C5E7FFFFD813010109 86E9F8BB79224D428A786D4F6679B9F7FFFFBD2801010 1A9F0
1250 'o1
1260 DATA 01016DBFC4A6896C48354F8CB3965637486C8EB2D8F5FBDA6E01011888C1BA9E805C3C324F84A6996E525E8BC5FBFFFF9C01010167E7FFC4744027204080B2A9
1270 DATA 7A5C5E78ACFAFFFFA10101 0173F9FFC4763B140C3680A99972697B8EB3FCFFFF870101019CFFF5AD6C2F0101479DB98A504F7CA3CFFFFFFF6F010101BCFFF49C
1280 'o2
1290 DATA 5C2501074DA1BA8E53486692D3FFFFFF6E010101ABFFF5AA6521010147A4C08C5047638ACCFFFFFF830101 0199FFFCB56C2301013CA6C68C4A4C6F89B8FFFFFF
1300 DATA BA01010180FFFFC077370101 2390C5934B4A7087ADFFFFFFE2010101 3EF7FFD9874805010C7DC09B554B657191EEFFFFFF63010101A8FFFABC7B2301014 59DA9
1310 'k
1320 DATA FF02FF02E4223AFF02C9021AA456CD52FF02D19AFFFF62FF026E03C6FFB2FF3DFB0E69450FAA2182025E02027D02ED15FFCFD58E68C650F8F2FFFF90AA225A17
1330 DATA 2C830262020202 02735BC4F6E0FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF020202020202020202020 7131C262E363D43484E80FF343C4349D5E9363EFFFFFFFFFFFFF11FFFFFFFF
1340 's
1350 DATA 89797C7B7C767A88878084646C7B8292879B838A79837583848D84807376777B7A00028583E7D7A7800028279767979748384000 2757A7D70777B7C86797A7A
1360 DATA 839EA8A09C9EABC5D4C48D4C363D537682807B6467626E82A2AFC2C9E3FFFFA0010101408D8082664B35222842778C8083A8DDFFFFFF0101014 0928B6A8E5832
1370 't
1380 DATA FFFFFFFFB805010101010101010101 3B708E968C806A57564E5A6F6D7291CFFFFFFFF7C9B0948CA2989D99999E91797567594 3405E88B0BDB1AA8F7871697472
1390 DATA 6E66748492A5A69B8E64554B3E4E5F748FA4B5BFBAD1C9B6AA9183877974776F6B66585C645762726E7A82949D8F949CA1AAA1ACB39F8A550F0B2931444B4F6A
```

- 110 メモリ初期化／整数型宣言
- 120 使用するコピー用配列の大きさNの計算
- 130 配列宣言
  - D(n) 音のデータをグラフィック画面に展開するための橋渡し的役割の配列
  - A1(n)～T(n) 音「a」～「t」のデータ。母音は前半と後半にわけてあるため、A1(n)、A2(n)のように2つある
- 140 入力チェック用文字列D$のセット
- 150 ■データセッティング
- 160 画面モード初期化(スクリーン8)
- 170 配列Dをグラフィックコピー用配列にするためのデータセット(図2参照)
- 180 行320へ飛ぶ
- 190 ■サブルーチン[データ読出]
- 200 Iのループ=1回で1行ぶんのデータ
- 210 データ読み出し
- 220 Jのループ=1回で2バイトのデータ
- 230～240 データの長い文字列を4文字ずつ区切り、整数型の2バイトに変換するため前半2文字と後半2文字にわける
  - L$ 前半2文字(整数型の下位バイト)
  - H$ 後半2文字(整数型の上位バイト)
- 250 データを収める配列Dの添字Aの計算
- 260 収めるデータBの計算(整数型)
- 270 配列Dにデータを代入
- 280～290 J、Iのループ閉じ
- 300 配列Dをスクリーン8の(0,0)にコピー(音声データを配列Dを通してVRAMに転送)
- 310 呼び出し先にもどる
- 320 ■各配列に音声データを転送
- 330～450 サブルーチン(行190～)でVRAMに展開したデータを配列A1～Tに転送
- 510 ■入力受け付け
- 520 画面モード初期化(スクリーン0)
- 530 ■発声データ入力
- 540 新しい入力のたびの初期化
  - V 子音のあとの母音か、単独の母音か(0=子音のあとの母音、1=単独の母音)
  - X、Y コピー先座標
  - A$ 入力された文字列
- 550 文字入力待ち／入力文字列の長さを調べ、0(つまり無入力)なら行550へもどる
- 560 ■音声データのVRAM書きこみ
- 570 画面モード初期化(スクリーン8)
- 580 Iのループ=入力された文字を1字ずつ評価
- 590 その文字が入力チェック用文字列D$のなかのどの文字かのチェック
  - A 文字判別コード。0は該当文字なし、1～8が「a」～「t」に対応
- 600 該当文字がなければ次の文字の評価へ
- 610 変数Aを飛び先指定用変数に変換／Aが10以下(母音)ならV=1、それ以外はV=0
- 620 Aに応じて分岐
- 630 単独母音(配列2個使用)なら座標変数Yを1増やす(1ライン下へ)
- 640 Iのループ閉じ
- 650 コピーした範囲のアドレス終値の計算
- 660 ■発声(?)
- 670 音声データをコピーしたVRAMアドレスの開始値(0)から終値(AD)までをPCMデータとして再生
- 680～700 スペースキー待ち／キーバッファクリア
- 710 ■サブ[音声セット]
- 720～840 音声データを座標(X, Y)へコピーする
- 850 書きこみ座標の更新／もとにもどる
- 1000 ■声データ
- 1010～1390 「あ」～「お」、k、s、tの音声データ ※母音のみ2行ぶん

Mファンにいいたい放題！

★マウスパッド欲しさに定期購読してしまった。しかし、毎号きちんと本屋さんで買ってたんだよ。だから、本屋で1冊売れ残るんじゃないかと心配。あ、それともそのぶん読者が1人増えるのかも。(埼玉県／今泉淳子・30歳)

アマチュアプログラマの王国

MSXや友達と激しくエキサイトできる多数の対戦ゲームや、グラフィックデータ変換ツール『SHU』を詰め込んだ今回のファンダム。どこよりもクリエイティブな世界なのだ。

NOW ON PLAY

11GAMES＋1TOOL

HOW TO PLAYは▷で指すページで紹介

RAT▷P36

C O N T E N T S

ANALYSIS 収録プログラムの研究

LECTURE プログラムに強くなる講座

COMMUNICATION

Mファンにいいたい放題！

★「DH-Shooter」「ウッキーでポン」などがよい。MSXユーザーの底力を見せつけられたような気がする。ファンダムのゲームさえあれば市販のゲームが出なくてもだいじょうぶだ。だから、Mファンは撤退しないでください。（新潟県／坂本由仁・20歳）★8月号のファンダムのゲームはおもしろかった。最近疲れていて心がすさんでいるので、『かみなりおとし』にハマった。『ザ・はさみうち!!』もよかった。でも、ターボR専用のゲームが多かったような気がする。できればもっとMSX2用のゲームを増やしてほしい。（埼玉県／高橋紀隆・18歳）

いくぞ！　決めるぞ!!　ネコダンク!!

ねこBASKE バスケ

MSX turbo R 専用

by DARK

▶解説は42ページ

キャラクタ選択
キャラクタ選択
決定
キャラクタ操作
地上
空中
シュートのかまえ
移動
ジャンプ
ボールを持っている時、シュート
相手がボールを持っている時、相手の頭上でカット
シュート
高いシュート
ゴール方向のキーでロングシュート 逆のキーでクイックシュート
リング上から
ダンクシュート
必殺技

キャラクタ選択画面。決定するとネコたちがコートの上に降りていく

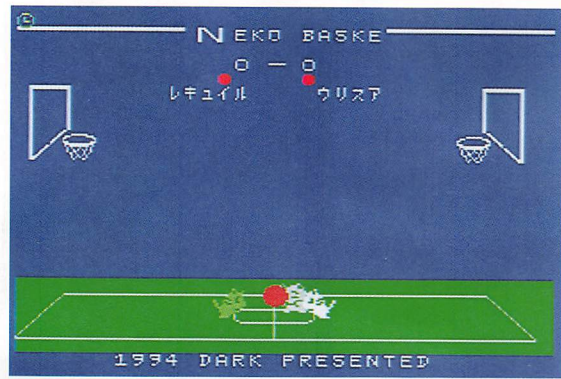
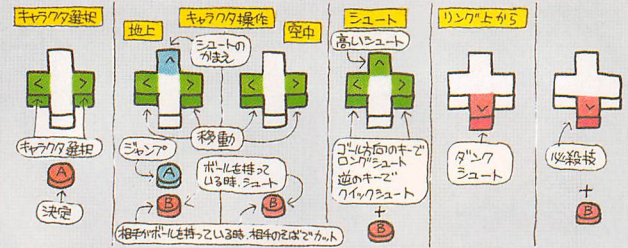
2人対戦専用バスケットボールゲーム、『ねこBASKE』の登場だ。

このゲームをプレイするにはジョイパッドが2つ必要。画面左側がプレイヤー1で、右側がプレイヤー2となっている。プレイヤーは6匹のネコたちのなかからキャラを選び、Aボタンで試合を開始する。

制限時間は画面上部のライン上にある時計マークであらわしている。時計マークはライン上を少しずつ左へ移動し、端まで行くとタイムアップで1セット終了となる。

勝負は2セット先取制。5セット戦っても勝負がつかないときは、どちらかが1セットリードしていてもドローとなる。

このゲームのおもしろさはなんといっても、個性あふれるネコたちのコミカルな動きと、それぞれのネコが持つ必殺技によるところが大きい。必殺技はボールを持っているときしか使えないので注意しよう。

相手のディフェンスをかわし、3ポイントシュート、レイアップシュート、ダンクシュート、必殺技を駆使してより多くのゴールを奪うのだ。　　　（かき）

画面上方のライン部分がタイマーで、時計マークが左まで行き着くとタイムアップ。画面中央には、スコア、セットカウント、キャラ名が表示される

「ネコダーンク」炸裂!!　相手をかわして決めたときのこの快感。イカすぜ

実はダンクを決めるより難しいといわれているレイアップシュート

見よ！6匹のネコの必殺技

ラムウェトム

スピードもジャンプ力も平均的。決め手に欠けるが使いやすい。ビギナー向け。必殺技は地上からしか使えない

トルネードショット

コート上のどこで使っても、必ずゴール前上空に現れる。ダンクを決めろ

ミケネック

地上でのスピードは遅いが、空中では速く、ジャンプ力も高い。必殺技はどこでも使えるが、空中で使うとよい

フックシュート

ボールが一度後ろにグッと戻ってから前にいく。相手のブロックをうまくかわせ

サブライム

スピードは並だが、トップスピードにのるまでの加速力に優れる。ジャンプ力は低い。必殺技はどこでも使える

霧がくれ

いきなり消える。時間制限あり。ただしプレイヤーにも見えないので操作が困難

ウリスア

スピードは最速を誇るがジャンプ力は最低。唯一ダンクのできないキャラでもある。必殺技はどこでも使える

シャム

ダミーのボールを出す。シュートを打つようなタイミングで出すとわりとだませる

レキュイル

スピードは並。ジャンプ力は最高。高いジャンプから繰り出されるダンクは強力。必殺技は相手の頭上でしか使えない

ドロップステップ

相手の頭を踏みつける。ジャンプ中、下からボールをカットしにきたらチャンスだ

ファルコム

トップスピードは速いのだが、加速力に劣る。ジャンプ力があるのでダンクは得意。必殺技は空中でのみ使える

フリッカー

空中で少し浮遊する。一人時間差でタイミングをずらしてシュートをうて

高速スクロールがウリの宇宙レーシング

SIDEVIEW ATTACKERS サイドビュウアタッカーズ

MSX 2/2+ VRAM64K

※ターボRは標準モードで

by 駒舟直也

エントリーを受け付けているところ。キーボードで操作する赤いスペースシップで参加

レース開始。スタートダッシュは中央にいる緑色のスペースシップがわずかに有利か？

アツいデッドヒートがくり広げられる。現在の順位は2位。画面左上に表示されているタイムが0になる前にチェックポイントにたどり着こう

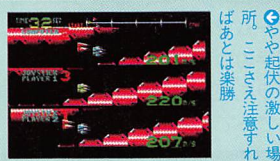
宇宙空間を舞台に3台のスペースシップが順位を競うレーシングゲーム。デモ中にスペースキー(Aボタン)を押すとエントリー開始。最大3人まで参加可能で、1〜2人のみ参加の場合、残りのスペースシップはコンピュータが操作することになる。

コース上には3か所のチェックポイントがあり、一定時間内にたどり着く必要がある。チェックポイントにたどり着いた時点でタイムが増えるが、たどり着く前にタイムが0になるとその時点でゲームオーバーになってしまう(ただし2人以上参加している場合、1人がチェックポイントを通過していれば他の参加者もゲームを続行できる)。

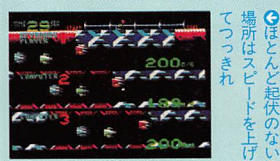
このゲームではゴールしなくとも順位は確定される。したがって相手の妨害のみに専念して1位になることも可能だが、できればゴールをめざして正々堂々と戦ってほしい。 (郎太)

フィールド解説

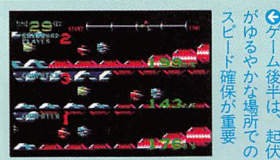
スタート地点➡第1チェックポイント

へいたんなコースがほとんどで、それほど複雑なところはない。できるだけスピードを上げてつき進みたいところ。ただし、1か所だけやや起伏の激しい場所がある。ここではスピードをおさえて無難に進むか、あるいは、腕に自信があるならコースの中央を強引につっきってもいいだろう。

やや起伏の激しい場所。ここさえ注意すればあとは楽勝

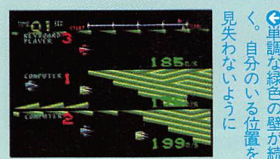
第1チェックポイント➡第2チェックポイント

多少起伏があるが、全体的には比較的ゆるやかなので、できるだけスピードを落とさずに進みたい。ほとんど起伏のない場所が何か所かあるが、そこはフルスピードでつっきるべき。ここにたどり着くまでは、できるだけもたつかずにスピードを上げておきたい。

ほとんど起伏のない場所はスピードを上げてつっきれ

第2チェックポイント➡第3チェックポイント

このあたりからだんだんと起伏が激しくなる。ただし、ゆるやかな場所もところどころにあるので、そこではなるべくスピードを落とさずにつき進もう。起伏の激しい場所では、スピードをうまく調節して壁に接触しないように気をつけよう。

ゲーム後半は、起伏がゆるやかな場所でのスピード確保が重要

第3チェックポイント➡ゴール地点

単調な緑色の壁が続く、非常に起伏の激しいコース。フルスピードでつっきることは至難のわざだが、スピードを落としすぎるとゴールできなくなる可能性もある。テクニックが必要なことはいうまでもないが、このエリアに入るまでにできるだけタイムを残しておくのがベスト。

単調な緑色の壁が続く。自分のいる位置を見失わないように

無事にチェックポイントを通過。タイムが増えた

チェックポイントを通過したが、もたついて3位になってしまった

第3チェックポイントの前で時間切れになってしまった。最終結果は2位

Mファンにいいたい放題！

★ファンダムGAMESがよかった。個人的には『かみなりおとし』が気に入った。罪悪感があるけど、やっぱりやめられない。(三重県／宇留野知則・?歳)★投稿ありがとうを見ると、最近投稿が減ってきているようだ。でも、作品のレベルは下がっていない。自分も投稿しようと思うけど、今のレベルでは採用されそうもない。でもがんばって作品を作って送ります。(大阪府／YORN・19歳)★発行部数が減少しているということですが、内容は充実していると思います。投稿者のレベルも高いし、まだだいじょうぶだと思います。(岐阜県／津野良・17歳)

★Mファンの存続がこれほど危うかったとは思いもしませんでした。MSXは業界からは見放されてしまった(こんなに優秀なマシンなのに、どうして見捨てられたんだろう?!)ようですが、これほどまでに読者のパワーが強いマシンというのはほかにはないと思います。このような状況にあって本を出すのは大変かと思いますが、どうかこれからも読者とともにMSXを支える柱として活躍していってくださいね。それともうひとつ思ったのですが、投稿者の方々を見ていると、中高生が多いですよね。これらの方々にとって、1万2千円というのはけして小さいものではないと思います。現状を考えると、定期購読制も現在の価格も文句をいえたものではないでし↗

マスカーたちの熱い戦いが、今始まる

マスク狂時代BATTLE バトル

MSX 2/2+ VRAM128K

※ターボRは標準モードで

by HAYA

↑なんというか……なかなかあじのあるオープニング画面だと思います。はい

↑プレイヤー設定画面。ゲームスタート時にマスカーたちが嬉しそうに笑う

何とも異様なゲームがあらわれた。このゲームを無理やりジャンル分けすると、「先行入力型対戦戦略シミュレーションゲーム」とでもいうのだろうか。マスクをかぶった謎のマスカーたちが、世界征服をかけて戦う、といったストーリーのゲームだ。

ゲームはプレイヤーのコマンド入力と、マスカーたちのアクションの繰り返しで進行する。1～4人でプレイすることができ、別々のコントローラを使うことにより、他のプレイヤーにコマンドの内容がばれずに入力できる。コマンドの入力はかんたんで、すべてカーソルキー(十字ボタン)のみ。他のマスカーにダメージを与え体力を0にし、最後まで生き残れば勝ちとなる。各コマンドの効果は右の「戦闘コマンドの説明」でくわしく述べているので参照してほしい。

ゲームプレイ中にマスカーたちが変な動作をしたり、変な画面が出てきたりすることがあるが、それらはすべてバグではなく作者の趣味なので気にしないようにとのことだ。とにかくにもこのゲーム、かなり燃えるゲームであることは間違いない。相手のウラをかき、さらにそのウラを読んでの世界征服を楽しんでみてくれ。　(かき)

戦闘コマンドの説明

右の写真がコマンド入力画面である。この画面で入力したコマンドを、マスカーたちは右下のバトル画面でアクションするのである。

コマンド入力は3段階に分かれている。各段階には基本的に4つの選択肢があり、3段階目まで枝分かれに分岐していく。

1段階目では、戦闘、移動、防御、占領の4つの選択肢があり、作戦の基本指針を決める。

↑とてもわかりやすいコマンド入力画面。この画面をよく見ながらプレイすれば、説明は不要(かもしれない)

2段階目は具体的な行動で、ここで決めたことを3段階目で選択した目標の陣地に向かって実行するのである。

それでは、各コマンドの説明をしよう。

なぐりこみ：もっとも基本的な攻撃。目標の陣地にいるすべての敵に対してダメージを与える。爆弾を破壊することもできるが、当然自分もダメージを受けるので注意。

ばくだん：目標の陣地に爆弾を置いてくる。

ミサイル：目標の陣地にミサイルを打ち込みダメージを与える。爆弾を破壊することもできる。また空中にいる敵にも当たる。

なげ：目標の陣地にいる敵を投げ飛ばす。投げ飛ばされた敵はミサイルに当たる。

やみうち：移動中の敵にダメージを与える。

ばくだんにげ：現在いる陣地に爆弾を置いて、目標の陣地に逃げる。殴り込んできた敵には、まさしく置き土産となる。

ジャンプ：目標の陣地に向かってジャンプする。着地時に敵がいると飛び蹴りでダメージを与える。ミサイルに当たる。

ばしょ：現在いる陣地と目標とした陣地をそっくり入れ換える。

ノーマル½：受けるダメージを半分にする。

かべ：ジャンプ以外での浸入を防ぐ壁を作る。ミサイルは防げない。たまに壊れる。

バリア：ミサイルやジャンプでの侵入をはじき返すバリアを張る。たまに壊れる。

ウエイト：1トンの重りを身にまとい、投げようとした敵を押しつぶしてダメージを与える。

せんりょう：現在いる陣地を占領する。自陣にいると戦闘中にイニシアチブがとれたり、ターン終了後体力を回復したりするので、有利に戦闘を進めることができる。

↑このバトル画面で、マスカーたちが愉快な戦いを繰り広げるのだ

ここまで読んでいただいてわかったことと思うが、すべてのコマンドには、それに対応する手段がある。つまり最終的には相手の行動を読むことが、戦いをより有利に進めるためのポイントになる。

すべてのコマンドをよく理解し、マスカーの世界征服に役立ててほしい。

↑緑の陣地にあるのがマスク爆弾。今がチャンスだ！　あいつを爆発させれば……

↑この通り。ついでに上の青の陣地では、バリア内で爆発して大ダメージ。ご愁傷さま

↑2人以上が同じ陣地を占領しようとしたときは、互いに蹴とばして邪魔しあう

↑陣地の所有者が死ぬと巨大マスクが現れる。はじかれるとダメージをうける

↑残る敵は体力も残り少なくなった黄色だけ。正攻法で殴り倒す。とどめの一撃だ！

↑「M・FANは世界を征服した」。なかなか感慨深いものが……ないってば

ライバルたちを蹴落とし成り上がれ
European Success ヨーロピアン サクセス

MSX 2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by 松本真一

▶解説は43ページ

ゲーム内容のシンプルさをあらわすかのようなタイトル画面。結構きれい

タイトル画面でプレイ人数とコマの操作担当(「COM」はコンピュータ、「MAN」はプレイヤーnが操作)を設定してゲームスタート。ルーレットを回してコマを進めるすごろくの要領でゲームは進行する。各マスはヨーロッパの地名になっていて、それぞれ年収と直収入が設定されている。年収はスタート地点である「BANK」を通過するたびにもらうことができる。止まった土地が誰にも買われていなかったときは買うことが可能。もし、誰かの所有地であった場合、その土地の直収入分の金額を払わなければならない。年収と直収入は、土地に投資することで上げることができる。

ゲームが終了する条件は2つあり、ひとつは年収を1000(単位は?)に達成させることで、もうひとつはライバルたちをすべて破産させることだ。目指せサクセス! (かき)

ヨーロッパを舞台にサクセスするための知識

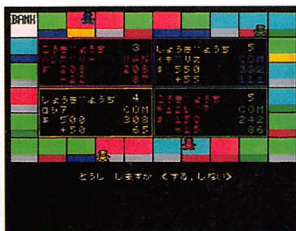
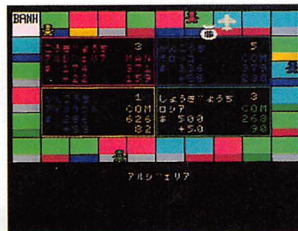
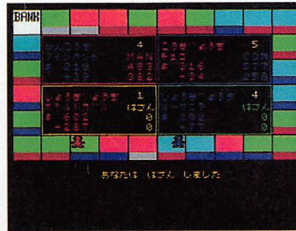
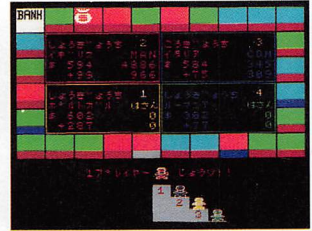
●マス(土地)

左上隅のマス「BANK」はスタート地点であり、通過するたびに年収が入る。止まるとランダムでイベントが発生する。その他は1マス=一国の産業地帯となっている。各マスは上下に分割されているが、上は産業タイプを表し、商業地=赤、工業地=青、観光地=緑となっている。下はその土地を買ったプレイヤーの色を示す。

●イベント

BANKに止まると「1～3回休み」「3～6人の旅行者が現れた」等のイベントがある。休みの間はライバルに土地を買い取られる恐れがあるので注意。上ではハンガリーのマスにいるのが旅行者で、各マスに止まるごとに直収入×人数分のお金を払ってくれる。

●ステータス

中央には各プレイヤーのステータスが表示されている。赤、青、黄、緑の順にプレイヤー1～4となっている。各ステータスは左上から、産業タイプ、地名、価格、直収入、右上にいって、ルーレット、操作担当、所持金、年収となっている。商業地は投資することによって直収入が大きく増えるが、年収はそれほど増えない。工業地はその逆で、観光地はその中間といった感じになっている。

自分の土地に止まったらとにかく投資。投資をすることが勝利への第一歩

現在トップは青のプレイヤー2。しかし旅行者が現れ次々と赤の土地にとまっていく

すでに緑は破産し、黄色にもとどめを刺した。あとは青とのマッチレースだ

終わってみれば大差の勝利! 流れを変えてくれた旅行者に感謝

Mファンにいいたい放題!

↘よう。しかし、このままでは若年層の貴重な読者の方々も、経済的な理由で離れていってしまうのではないでしょうか。この問題は編集部のみなさまだけではなく、読者みんなで考えていかなくてはならないことだと思います(こういうときに「あしたは晴れだ!」のコーナーがなくなってしまったことが惜しまれる)。機会があったら、こういうスペースを設けてはいかがでしょうか。それでは、健康に気をつけてがんばってください。(神奈川県/とある一読者・20歳)

Mファンにいいたい放題！

★現在のMSXを取りまく状況は、最悪のところまできた観があります。Mマガの休刊に始まり、各ハード、ソフトメーカーの撤退、最後の砦・松下電器さんの撤退。考えてみれば、こんな状況でMSX・FANが存続していること自体が「不思議なこと」なのです。そして、なぜこのような「不思議なこと」が起こっているのか、と問うならば、それはMSXユーザーのMSXに対する「愛」があるからでしょう。一方、メーカーさんにも同じことがいえるのではないでしょうか。MSXソフトを出してきたソフトメーカーさんが、たとえ一部でもMSX・FANに協力してくれるのも、TAKERUさんがMSXソフトを出しつづけてくれるのも、半分はMSXに対す↗

ワラビーが主人公のユニークなパズル

WALLABY! ワラビー

MSX MSX2/2+ RAM16K ※ターボRは標準モードで

by 伊藤直輝

▶解説は44ページ

伊藤直輝のゲームにはしばしばユニークなキャラクタが登場するが、今回のパズルゲームの主人公はワラビーという動物。ワラビーとは、カンガルーに似た有袋類(ゆうたいるい)のうち小型のものの総称である。このゲームに登場するワラビーはリンゴが大好物で、リンゴを集めるためにパンチをふるって進んでいく。

ワラビーは基本的に左右にしか移動できないが、自分の身長と同じ高さのぶん、すなわち、レンガやブロック1個ぶんだけ上に昇ることが可能。また、パンチでレンガを破壊したり、ブロックを動かしたりすることもできる。ボム(爆弾)はパンチするだけでは爆発しないが、下に落とせば爆発する。爆発させると、まわりのレンガがまとめて破壊される。

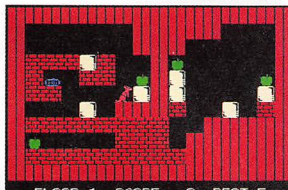
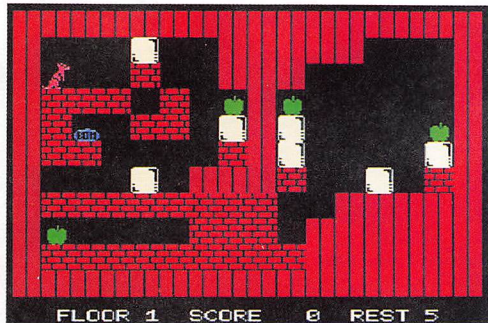
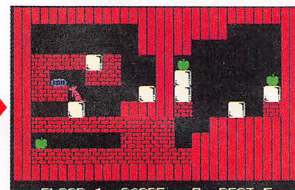
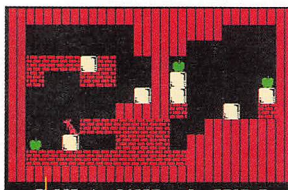
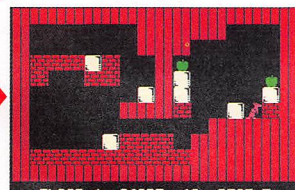
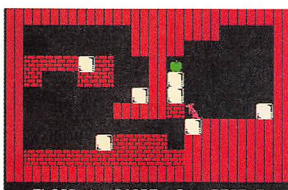
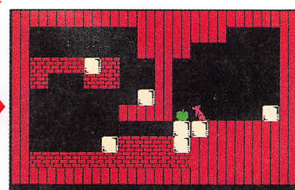
↑シンプルなタイトル画面。スペースキーを押せばゲームスタートだ

画面上にあるリンゴをすべて取ればクリア。もし行き詰まったら、リターンキーでギブアップしてそのフロアをやり直すことが可能だ。ただし、やり直すたびに「REST」が1つずつ減っていき、これが0になるとゲームオーバーになってしまう。なお、「REST」は各フロアをクリアするごとに1つ増える。フロアは10までであり、最終フロアをクリアすればエンディングを見ることができる。

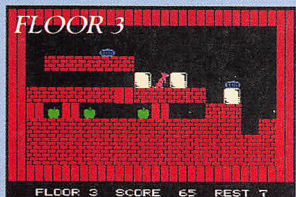
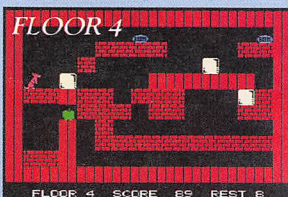
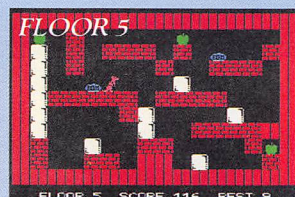
（郎太）

画面上のキャラクタ

キャラクタ	説明
ワラビー	このゲームの主人公。パンチによってレンガを破壊したり、ブロックを動かしたりすることができる
壁	壊したり動かしたりはできない。意外なところでじゃまになるので、位置を確認するようにしよう
レンガ	パンチで壊すことができる。タテにならんでいる場合、下のレンガを破壊しても、上のレンガは落ちてはこない。破壊すると1点
ブロック	パンチで左右に動かすことができる。ただし、2つ以上ならんでいるものは動かせないので注意。下になにもないと落ちてくる
ボム	パンチによって左右に動かすことができる。下に落とすと、これを中心に3つぶんのレンガをいちどに破壊することが可能
リンゴ	各フロアにあるこれを全部集めれば、そのフロアをクリアできる。取ると5点入る

→フロア1開始。最初のフロアだけあってそれほど難しくはないようだ。ちなみに、「FLOOR」が現在のフロア、「SCORE」が点数、「REST」がギブアップできる回数

↑まずはスタート地点右のレンガを破壊し、下へ降りる

↑レンガを破壊することによりボムを落とす。下のレンガをいっきに破壊だ

↑2つめのリンゴを取ったら、ブロックを移動しながらレンガを破壊していこう

↑ワラビーの左側にあるブロックは、右上のリンゴを取るまで動かさないように

↑ブロックを破壊すればワラビーが昇れるところまでリンゴが落ちてくる

↑最後に残ったリンゴを取れば、このフロアはクリアだ

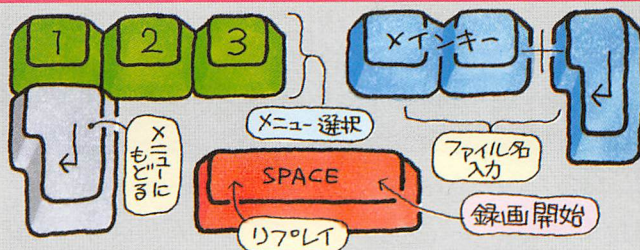
FLOOR 2~5 ワンポイントアドバイス

↑スタート地点のすぐ左にある、レンガの上のブロックの位置に注意してボムを使う

↑3つならんでいるブロックのうち、まんなかのものをうまく使うことが必要

↑スタート地点の右にあるブロックを、リンゴの右側の空間に落とすことを考える

↑画面左下のブロックを2つとも破壊したあとに戻るルートを確保しよう

マルチメディアが味わえる魔法を披露
Viderepl Jr. ビデリプル ジュニア ～2秒間の魔術師～

MSX turbo R 専用

by UMIPI

▶解説は39ページ

前号のツール技評に出てきた『Viderepl Ver.1.1』は動画を取り込み・再生するツール。それを1画面サイズのプログラムに縮小したのがこの「ジュニア」だ。『～Ver.1.1』と比べ、再生時間は2秒と短くなったが、このツールのパフォーマンスによって、マルチメディアの雰囲気が味わえる。

いちばんかんたんな楽しみ方が、付録ディスクに収録してあるサンプルムービーを再生して見ること。ビデリプルを起動するとメニューが表示されるので再生モードを選ぶ。次にサンプルムービーのファイル名が表示されるので、見たいファイル名を入力してリターンキー。付録ディスクには下で紹介している4つのサンプルムービーが収録されている。

↑画面のいちばん上に表示されているのがメニュー。写真は「ムク」のムービーを再生しようとしているところ

↑映像と音声が再生され、おおっ、と思う瞬間。たった2秒間の再生だが十分楽しめる。もう一度見たいときはスペースキー

自分で画像を取り込みたいときに必要なのが、ソニーのHBI－V1というビデオデジタイザーとビデオデッキ(それらをつなぐ配線図は39ページに掲載)。動画の取り込みは接続したビデオデッキからRECモードで行う。RECモードを選択し、これから作成するムービーデータのファイル名を入力してリターンキー。ビデオデッキを再生にする(TVチャンネルに合わせる)とモニターに映像が流れるので、取り込みを開始したい場面でスペースキーを押す。そこから2秒間の映像が取り込まれる。TVモードはテレビの映像を見るだけのモード。　(ち)

↑ビデオデジタイザーを差し込んだターボRとビデオデッキをつないだところ。接続の仕方は39ページの配線図を参照

SAMPLE MOVIE……1 ム　ク

作者の愛犬ムクをビデオカメラで撮影し、それを取り込んだサンプルムービー。カメラに向かってバウバウ吠えるムクがかわいい。

ファイル名：MUKU．MOV

SAMPLE MOVIE……2 ワイルド7

バイクアクションアニメ『ワイルド7』からのサンプルムービー。降り注ぐ銃弾のなかをよけながら走ってきてジャンプする、カッコいいアクションシーンが見られる。

ファイル名：WILD7．MOV

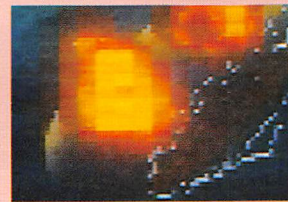
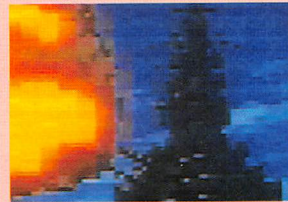
SAMPLE MOVIE……3 コズミック・ファンタジー

SFファンタジーアニメ『コズミック・ファンタジー』からのサンプルムービー。モンスターと戦うコズミックハンターの戦闘シーンを収録。いいところで終わってしまうのが残念。

ファイル名：COSMIC．MOV

SAMPLE MOVIE……4 紺碧の艦隊

荒巻義雄原作『紺碧の艦隊』(徳間書店刊)のオリジナルビデオアニメからのサンプルムービー。戦艦の主砲が火をはく艦隊戦のシーンを見せてくれる。小さいサイズの動画ながら迫力満点。

ファイル名：KONPEKI．MOV

Mファンにいいたい放題！

↗る「愛」だと思います。また、撤退したといえども引きつづき広告を出してくれる松下電器さんなどは、ほとんどすべてが「愛」だと思っていいでしょう。そして何よりも大切なことは、このようなMSXに対する「愛」の結晶が、現在のMSX・FANである、ということです。もちろん、「愛」だけで現実が変わりはしないでしょう。しかし、すべての「愛」を結集させれば「大きな力」になることは確かなことだと思います。（東京都／熊井紀秀・？歳）

 ※82ページのGM&Vで紹介しています。

Mファンにいいたい放題！

★僕はMSX・FANを買いつづけて長いのですが、能力不足のためプログラムがうまくありません。いつかはMSX・FANに僕のプログラムが載るのを夢見ているのですが、「初投稿で初採用」という言葉にあまりにも魅力がありすぎて一度も投稿したことのない愚か者です。ところで、8月号を見て驚きました。まさかMSX・FANが追いつめられていたなんて。僕はMSX・FANを店で買って家へ帰るまでのあいだが好きなんですが、定期購読させていただきます（でも、お金がないのでもうちょっと待って）。（兵庫県／宮野克・？歳）

かわいいネコのためにロボットを退治

贅沢paint ぜいたくペイント

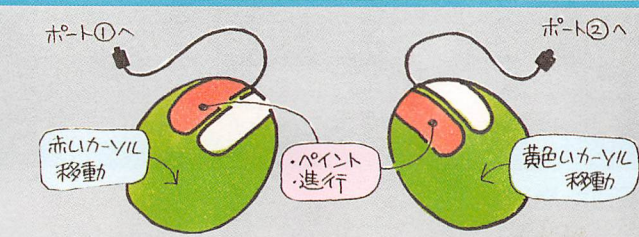
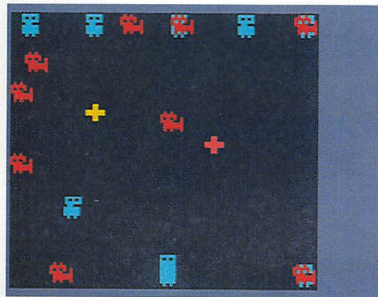
MSX 2/2+ VRAM64K　※ターボRは標準モードで

by 伊藤直輝

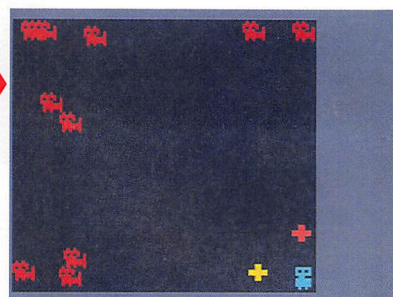
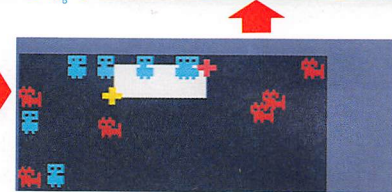
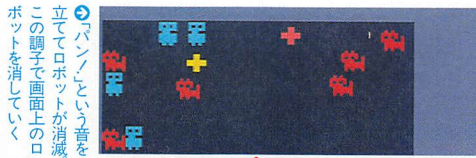
▶解説は37ページ

ポート①へ
赤いカーソル移動
・ペイント・進行
ポート②へ
黄色いカーソル移動

マウスを2つ使う、タイトルどおり贅沢なアクションゲーム。見た目はシンプルだが、操作のほうはなかなかシビアだ。

このゲームの目的は、画面上でうろうろしている青いロボットと赤いネコのうちロボットだけを退治すること。退治の方法だが、2つのマウスでカーソルを操り、左ボタンをクリックして2つのカーソルを対角とした長方形をペイントすればよい。ペイントされたロボットは「パン／」という音を立てて消滅する。ただし、誤ってネコをペイントしてしまうと即ゲームオーバーになってしまうので注意。すべてのロボットを退治すればステージクリアだ。

ステージが進むごとにネコが1匹ずつ増え、だんだん難易度が増していく。できるだけ先のステージに進めるようにがんばろう。（郎太）

ゲームスタート。ネコやロボットがウロウロしているので、ロボットに狙いをしぼってペイントする

「パン／」という音を立ててロボットが消滅。この調子で画面上のロボットを消していく

ロボットを長方形でペイント。うまくネコを避けることができたようだ

画面上のロボットはほとんど退治した。あとは画面右下のロボットをペイントすればクリアだ

静かに静かに。イグ三が逃げちまう

イグ三のシッポ

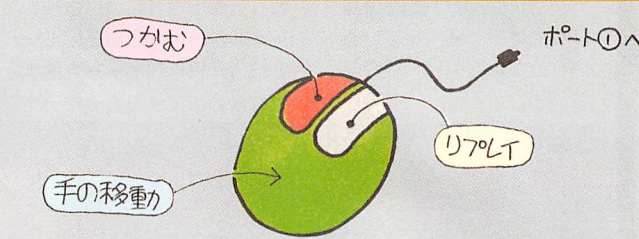
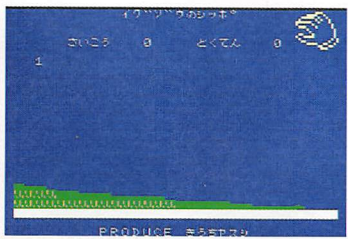
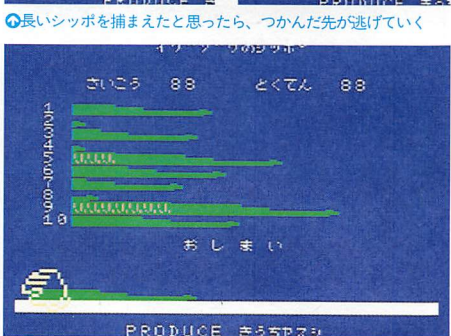
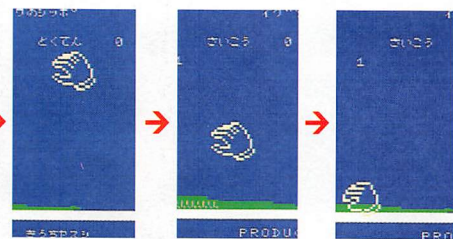
MSX MSX 2/2+ RAM8K

by きうちヤスシ

▶解説は40ページ

つかむ
ポート①へ
リプレイ
手の移動

ゲームスタートすると画面の下にイグアナのシッポ、右上に手のカーソルが表示される。イグアナの名前はイグ三。このイグ三のシッポを、マウスで手を操作して捕まえる捕獲シミュレーションゲームだ。

手をいそいで動かすと、敏感なイグ三は画面の左へ逃げていってしまう。逃げられる前に、そーっとシッポに近づき、シッポに手を重ねてつかむのだ。つかんだ部分からシッポの先までの長さがスコアとなる。逃げられるとスコアは0。10回チャレンジするとゲーム終了となる。

静かに楽しむアクション性を持つ捕獲シミュレータで鍛えれば、きっとイグアナ捕りの名人になれるかもしれない。（ち）

長々と横たわるイグ三のシッポ。本体のほうは見えないが、シッポの動きで本体の存在を感じる

こっそり静かにそーっと、手を近づけていくが、ずりずりと逃げていくイグ三。ちょっとだけ消えないで残っているシッポをつかむ

長いシッポを捕まえた／が、しかし……

長いシッポを捕まえたと思ったら、つかんだ先が逃げていく

捕まえたイグ三のシッポが、標本のように飾られている。10回、シッポの捕獲にトライするとスコアが表示されてゲーム終了

打ったボールで敵の領土を奪い取れ

PATでJINDORI パットでジンドリ

MSX 2/2+ VRAM64K
by Cock-M

※ターボRは標準モードで

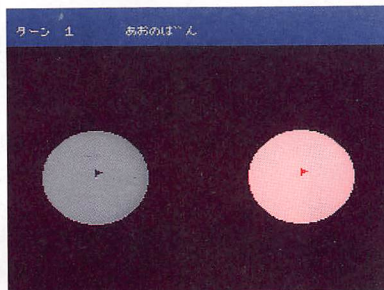
▶解説は41ページ

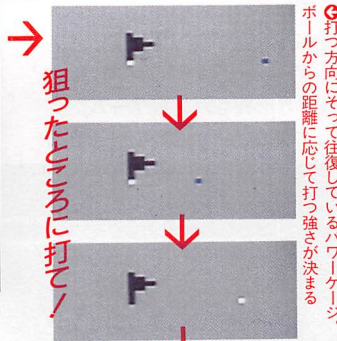
かんたんそうで奥深く根気を必要とするのが、この対戦陣取り合戦ゲームだ。2人対戦とCOM対戦が可能。

最初にプレイモードを選択。2人対戦なら1、COM対戦なら2〜9を入力（2が最高レベル、9が最低レベル）して試合開始。プレイヤー1は青、プレイヤー2（コンピュータ）は赤の陣地に立つ旗を守りながら戦う。

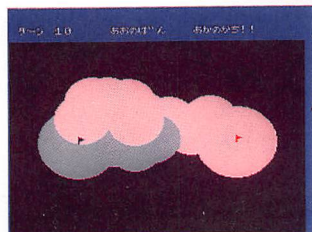
ボールの位置を起点として動いているのがパワーゲージだ。これをカーソルキーで回転させて打つ方向を決め、スペースキーで打つ強さを決めるとボールが転がっていく。転がって止まったボールの位置が自分の陣地なら、止まった位置を中心にした一定の大きさの陣地が出現する。敵の陣地にボールが止まると敵の陣地を出現させてしまい、敵の陣地やなにもない場所（黒い部分）に止まるとスタート地点（旗の位置）にもどる。

こうして交互にボールを打ち合って、敵の旗を自分の陣地で侵略してしまえば勝ち。

（ち）

⬆最初は離れているが自分の陣地を広げ、離れている敵の陣地目指して侵攻していく

狙ったところに打て！

⬅打つ方向にそって往復しているパワーゲージ。ボールからの距離に応じて打つ強さが決まる

⬆一進一退で陣地を取り合う。敵のミスをしんぼう強く待つことも必要

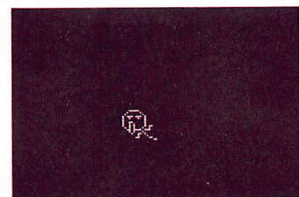
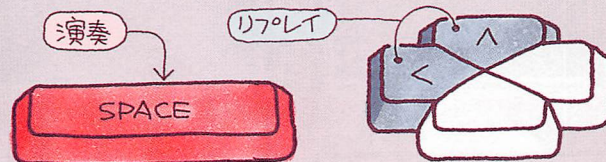
⬆陣地を大きく広げるには陣地の端を狙わないとだめ。しかし、失敗する可能性もある

⬆プレイヤー1の旗に迫ってきた敵の陣地の先端にボールが止まってしまい自滅

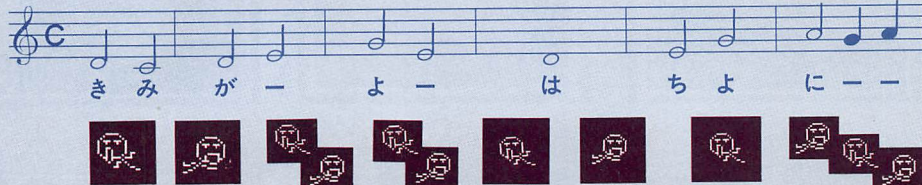
キミの歌唱力を指先につなげて熱唱しろ

こっカラオケ

MSX MSX 2/2+ RAM8K
by SOMEONE

※ターボRは標準モードで

▶解説は38ページ

⬆口をパクパクさせて歌っているようなキャラクタが、スペースキーで切り替わる

君が代をつかめ

誰でも知っている君が代の1フレーズを、表示されるキャラクタと組み合わせて紹介。歌う参考にしておくれ

気持ちよく歌えればそれでいいカラオケでも、自分の歌唱力がどれくらいか知りたくなるのが本音。そこで、最新採点システム“おんち”を装備したこの作品が、キミが「君が代」をどれだけうまく歌える（演奏できる）か採点してくれる。

へんなキャラクタが表示され、スペースキーで演奏開始。スペースキーを押し放しすることでメロディが進行していく。演奏が終わると、“おんち”によって採点された100点満点の点数が「うたごえとくてん」として表示されて終了。メロディに合わせて君が代を歌いながらプレイしてほしい。 （ち）

⬅最後に採点結果を表示。不満な人は再チャレンジ！

Mファンにいいたい放題！

★定期購読申し込みました。MSXをとりまく状況がどうなろうと、やっぱり僕はMSXが好きですし、MSXのために努力してくれる編集部の方々も好きです。応援しています。がんばってください。（兵庫県／島村竜一・？歳）★今号の「定期購読の案内」を読んで、少なからずショックを受けました。いろいろと大変だと思いますが、これからもがんばってください。陰ながら応援しています。（京都府／草郷一也・？歳）

Mファンにいいたい放題！

★僕がMSXを購入してから6年がたとうとしています。最初に買ったのは、パナソニックのA1Fでした。購入目的は、ただなんとなく「パソコン」が欲しかったのと、友人の多くがMSXを持っていたこと、そして何よりも安かったことでした。本体購入後、最初に買ったゲームは『イース』でした。何日かかけてゲームを解き、強敵のダルク＝ファクトを倒したあとに見たセピア色のグラフィック。「やっぱりパソコンのゲームはひとあじ違う」と感動したのを覚えています。その後、「やはりパソコンはプログラムだ」と思い立ったところ、貴誌と出会いました。はじめて打ち込んだのは『SPACE SHOT』。1画面のプログラムでしたが、キーボードの配置も↗

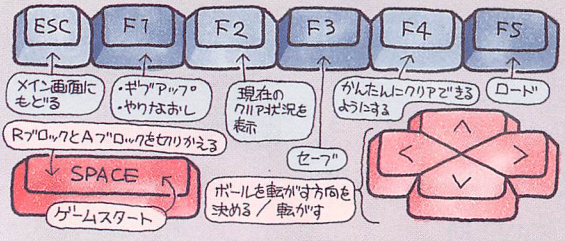
右脳と左脳をフル活動させて解く

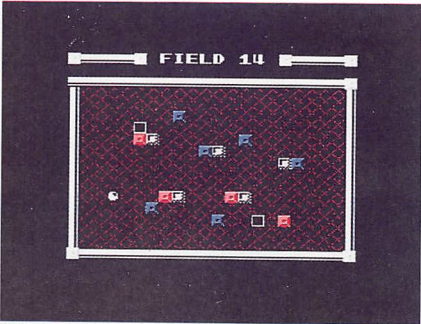
RAT アール・エイ・ティー

MSX 2/2+ VRAM64K

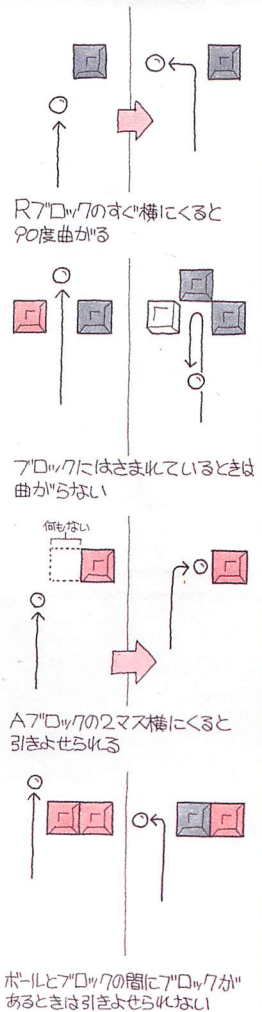
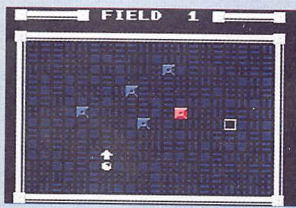
※ターボRは標準モードで

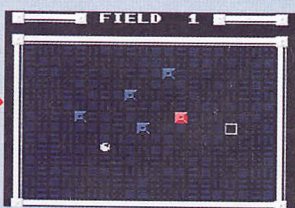
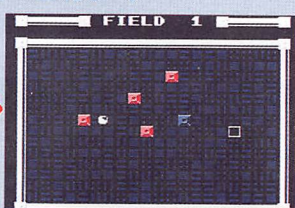
by 石鞘凌

▶解説は44ページ

ブロックの性質を利用して、ボールをホールへ誘導するパズルゲーム。超難解で絶妙なキー操作が必要なパズルゲームだ。

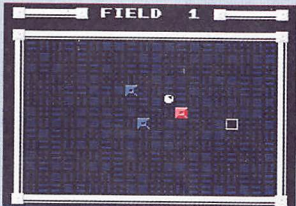
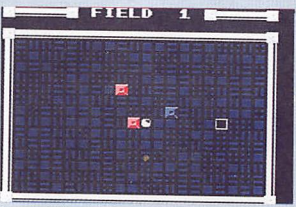
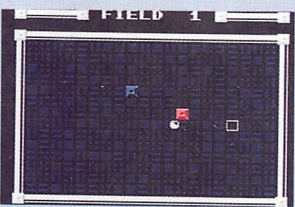
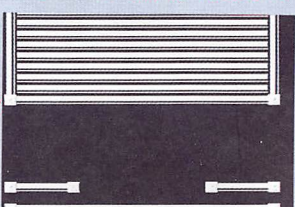
まずはゲームに登場する3種類のブロックの性質を把握しよう。赤いAブロックはひとマス離れた場所を移動するボールを、引き込んで跳ね返す。青いRブロックは横を通りすぎようとするボールを、90度曲げて跳ね返す。黄色いTブロックが登場するフィールドでは、このブロックをすべて消さないとクリアできないという性質を持つ。A、Tブロックはボールが当たると消滅する。ほかに右のイラストで説明している性質を頭に入れてプレイ開始だ。

悪戦苦闘のパズルゲーム。勝手に動きまわるボールを、ホールへ導こうとするが、そんなに頭の回転ははやくない

フィールドには各種のブロックとホール、ボールが表示される。ボールを飛ばしたい方向のカーソルキーを入力すると、矢印が表示され、さらにその方向に入力するとボールが動き出す。スペースキーでR、Aブロックを切り替え、ボールを壁に当てないようにホールまで誘導すればクリア。

フィールドは全部で21用意されていて、フィールド2からはホールが2つ登場する。どちらのホールに入れてもクリアできるのだが、それぞれ決まっているフィールドにワープする。どこかのホールが最終フィールドにつながっているが、①フィールド1～20をすべて一度はクリアした②フィールド1～20の計39個のホールのうち35個以上入れている、この2つの条件を満たさないとフィールド21へワープできない。ゲームのセーブ・ロードができるので、中断するときはセーブしよう。（ち）

最初から難関なFIELD1を解く

ボールを飛ばす前に、ホールまでの道のりをイメージしておく

ボールを上に飛ばす。このままだと壁に向かって一直線だ

ブロックを切り替え、Aブロックにボールが引き込まれ跳ね返る

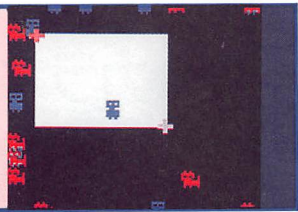
ブロックを切り替え、右に飛んでいくボールをRブロックで右→上→右に誘導する

すかさずいちばん上のブロックをAブロックにし、ボールを下に向けて跳ね返す

下に飛んでいくボールに干渉しないために、Aブロックに切り替える

すかさずいちばん下をAブロックにしてボールを引き込み、ホールに向けて飛ばす

ホールに飛んでいくボールに干渉しないようにブロックを切り替える。油断は禁物

こうしてフィールド1をクリア。新たなフィールドがあらわれようとしている

ブロックの効果と性質

『贅沢paint』で身につける マウスとマウスカーソルの使い方

MSX 2/2+ VRAM64K　by 伊藤直輝

▶遊び方は34ページ

ANALYSIS

■変数の意味

V　マシン語の書き込み開始アドレス

W　VRAMのスプライト属性テーブルの先頭アドレス→カーソルの座標検出に使用

I　ループ用

T　ステージ数

L　倒したロボットの数

A(n)　スプライト属性テーブルから読み出した値の保存用

A　ネコやロボットのスプライト属性テーブルのアドレス→ペイント判定に使用

■スプライト

・定義パターン

0　カーソル

1　ロボット

2　ネコ

・表示スプライト面

0～1　カーソル

2～t+9　ネコ

t+10～t+19　ロボット

※tはステージ数

■プログラム解説

1　初期設定

●文字領域、マシン語領域の確保●画面の色設定●変数を整数型に宣言●グラフィック画面をファイルとして開く※グラフィック画面への文字表示準備●マシン語の書き込み開始アドレス設定●VRAMのスプライト属性テーブルの先頭アドレス設定●PSGレジスタ設定※エンベロープパターン

2　マシン語設定

●マシン語書き込み用ループ開始▶マシン語データを展開してメモリに書き込む◀書き込み用ループ閉じ●USR関数定義

3～4　ゲーム前設定

●ステージ数更新●画面モード、スプライトサイズ設定●カーソルのスプライト表示●倒したロボットの数初期化●PSGレジスタ設定※ミキサー、チャンネルAをエンベロープに、エンベロープの周波数●ネコとロボットの配置用ループ開始▶スプライトを乱数により任意の場所に表示◀配置用ループ閉じ●パレット切り換え●フィールド表示●ネコとロボットの総数をマシン語を書き換えて設定●カーソル、ロボット、ネコのスプライトパターン定義●PSGレジスタ設定※ノイズ周波数

5　移動

●マウス入力とカーソル移動、ネコとロボットの移動※USR関数を呼び出す●左ボタン入力判定⇨【入力がなければ】行5を繰り返す

6～7　ペイント判定

●2つのカーソルの座標を検出●カーソルの位置を対角とした長方形の範囲を塗り潰す●ペイント判定用ループ開始▶スプライト属性テーブルのアドレス計算／ペイントされているか判定⇨【されていれば】ペイントされたのがネコかの判定⇨【そうなら】行8へ飛ぶ　【ちがうなら】ペイントされたロボットのスプライトを消す／効果音／倒したロボットの数更新／クリア判定⇨【クリアなら】行3へ飛ぶ◀判定用ループ閉じ●ペイントされた部分をもとにもどす●行5へ飛ぶ

8　ゲームオーバー

●ステージ数表示●左ボタン入力待ち●ステージ数初期化●行3へ飛ぶ

■マシン語解説

D000～D026　カーソルの移動

D000～D00F　マウス入力

D010～D01B　マウスから座標データを読み込む／カーソルの座標更新

D01C～D020　Y座標、X座標の順に処理を繰り返す

D021～D026　ポート1、ポート2の順に処理を繰り返す

D027～D03C　ネコとロボットの移動

D027～D031　移動方向設定※Rレジスタを使って＋1または－1の増分を作る

D032～D038　Y座標、X座標の順に処理を繰り返す

D039～D03C　つぎのスプライトに設定して処理を繰り返す

D03D　BASICへもどる

D03E～D04B　スプライト属性テーブル書き換えサブ

POINT

●スプライトの座標について

VRAMのスプライト属性テーブルには、そのスプライト面に表示されているスプライトの座標や色、パターン番号が記録されている。

『贅沢paint』では、カーソルもネコやロボットもマシン語で移動させているので、この領域から座標の情報を読み出してペイント判定などをおこなっているのだ。

●行5のIF文について

行5のIF文の判定式には、USR関数が含まれているが、この返り値は0なので、判定には影響しない。

このUSR関数は、たんにマシン語を呼び出すためのものなので、左ボタンの入力判定とはわけて解説してあるので注意。

(MORO)

```
ZEITAKU .FDA

1 CLEAR200,&HCFFF:COLOR15,1,1:DEFINTA-Z:
OPEN"GRP:"AS1:V=&HD000:W=30208:SOUND13,0
2 FORI=1TO101:POKEV-1+I,ASC(MID$("を♣。♠よセ
ゃか♣uYM[♠YqシシuYM[♠YMセPqス」お囘q」」F○回`をえか♣m°f
♥囘♥スMセP」お囘r」」回しIマMや♥"+CHR$(1)+"~/ク♥"+CHR
$(17)+"Mら♥I。ケT※そそそそMなPセ♥"+CHR$(16)+"囘♥マ※
ォMなP回kI",I,1))XOR128:NEXT:DEFUSR=V
3 T=T+1:SCREEN5,1:FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(
0,0),9+I,0:NEXT:L=0:SOUND7,55:SOUND8,16:
SOUND12,5:FORI=2TOT+20:PUTSPRITEI,(RND(1
)*176,RND(1)*176),8+(I>T+10),2+(I>T+10)
4 NEXT:COLOR=(1,3,3,4):COLOR=(2,1,1,2):L
INE(0,0)-(188,192),2,BF:POKEV+40,T+19:SP
RITE$(0)="00わわ00":SPRITE$(1)="¦T¦0¦¦¦(":
SPRITE$(2)="Pりェめ~~R":SOUND6,10
5 IFUSR(0)+STRIG(1)+STRIG(2)=0THEN5
6 FORI=0TO5:A(I)=VPEEK(W+I):NEXT:LINE(A(
1)+5,A(0)+5)-(A(5)+7,A(4)+7),15,BF:FORI=
2TOT+20:A=W+I*4:IFPOINT(VPEEK(A+1)+7,VPE
EK(A)+7)=15THENIFI<T+11THEN8ELSEVPOKEA,2
11:SOUND13,0:L=L+1:IFL=10THEN3
7 NEXT:PAINT(A(1)+5,A(0)+5),2,2:GOTO5
8 PSET(80,100):PRINT#1,"stage"T:FORI=0TO
1:I=-STRIG(1)-STRIG(2):NEXT:T=0:GOTO3
```

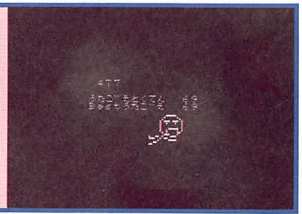
※リスト中の「回」はCHR$(144)、「囘」はCHR$(160)、「※」はCHR$(254)の文字です。

Mファンにいいたい放題！

↘よくわからないころだったので、打ち込みに3時間を要しました。が、それだけに動いたときの感激もひとしおでした。しかし、時は移りすぎ、やがてMSX界がじょじょに勢いを失い、MSXマガジンは休刊の憂き目にあってしまいました。そんな様子でしたから、「MSXはもうだめかな」と思っていたのです。ですが、ターボRのGTを購入し、使ってみてそのパワーに驚かされました。そして、衰退しつつあるMSX界を惜しく思いました。（静岡県／鳥居京介・19歳）

『こっカラオケ』のカラオケ採点システムはなにを基準に判定しているか

MSX MSX2/2+ RAM8K by SOMEONE

▶遊び方は35ページ

ANALYSIS

■変数の意味

・データ用

A(n)　曲データに対応したPSGレジスタ0へ設定する周波数の値⇒nは0～8で曲データに対応

D(n)　曲データ⇒0～8で音の高さを表す。nは演奏カウンタが対応

E(n)　音の長さデータ⇒D(n)の音を演奏する時間。nは演奏カウンタが対応

A$　スプライトパターン作成用

B$　曲データ読み込み用

C$　音の長さデータ読み込み用

D$　スプライトパターンデータ読み込み用

R　周波数データ読み込み用

・その他の変数

I、J　ループ用

C　演奏カウンタ

T　その音を演奏した時間

Z　演奏時間のずれの合計

G　トリガー入力値

S　トリガーの入力状態保存用⇒連続入力の判定に使用

P　得点

H　最高得点

■プログラム解説

1　初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定●1行の表示文字数設定●画面の色設定●ファンクションキーの表示禁止●変数を整数型に宣言●曲データと音の長さ用配列変数宣言●PSGレジスタ7(ミキサー)設定

2　データ設定

●データ読み込み用ループ開始▶PSGレジスタ0の設定値(周波数)データ読み込み／配列変数に保存◀読み込み用ループ閉じ●曲データ、音の長さデータ読み込み●データ展開用ループ開始▶曲データを数値化して配列変数に保存／音の長さデータを数値化して配列変数に保存◀展開用ループ閉じ●周波数データ(行2で読み込み)●曲データ(行2で読み込み)●音の長さデータ(行2で読み込み)

3　スプライト定義

●スプライトパターンデータ読み込み●パターン番号用ループ開始▶作成パターン初期化／パターンデータ作成用ループ開始▶データを展開してパターンを変数A$に作成する◀作成用ループ閉じ／スプライトパターン定義◀番号用ループ閉じ●スプライトパターンデータ※行3で読み込み

4　開始前設定

●トリガーの入力状態保存用の変数初期化●テンポのずれ初期化●演奏カウンタ初期化●スプライト表示●トリガーの入力判定⇒【入力がなければ】行4へ飛ぶ　【入力があればスタート】PSGレジスタ8(チャンネルAの音量)設定／行6へ飛ぶ

5　入力判定

●トリガー入力受け付け●連続入力判定⇒【入力の状態が前回とおなじなら連続入力中】行5へ飛ぶ　【違うなら】入力状態を変数Sに保存／タイマーの値を変数Tに保存／テンポのずれ計算／演奏終了判定⇒【終了なら】行7へ飛ぶ

6　演奏

●演奏カウンタ更新●スプライトの表示切り換え●タイマー初期化●PSGレジスタ0、1(チャンネルAの周波数)設定※演奏●行5へ飛ぶ

7　スコア表示

●PSGレジスタ8設定※演奏終了●得点計算・調整●最高得点更新●テンポのずれの合計を表示●不要なFOR文●得点表示●最高得点表示●スティック入力待ち●画面消去●行4へ飛ぶ

POINT

●採点の基準について

『こっカラオケ』の得点は、曲中の音のそれぞれに基準となる演奏時間が設定されていて、それと実際とのずれから計算している。

この基準となる演奏時間と実際に演奏した時間が違っていれば、短くても長くても、その分だけ減点の対象となるのだ。

演奏時間を計る単位は60分の1秒だが、得点を計算するときには15で割っているので、ずれによる減点は、4分の1秒単位で1点ずつということになる。

100点満点の演奏を聞きたければ、行5を下のリストのように改造すればOKだ。これで演奏を聞いて、100点を目指してみよう。

●行7のFOR文について

行7の1つめのFOR文は、たぶん時間待ちループの名残だと思うが、NEXTがないために機能していない。

実際には1画面よりも1行長い25行の作品だが、この不要なFOR文を取り除いて、CLSを行4に移動すれば、1画面に収まっていただろう。

プログラムの不要なゴミは、誤動作の原因になることもあるので注意しよう。　(MORO)

```
5 IFTIME<E(C)THEN5ELSES=-1-S:T=TIME:Z=Z+
(ABS(E(C)-T)):IFC=40THEN7
```

KARAOKE .FDA

```
1 SCREEN1,3:WIDTH32:COLOR15,1,1:KEYOFF:D
EFINTA-Z:DIMD(40),E(40):SOUND7,62
2 FORI=0TO8:READR:A(I)=R:NEXT:READB$,C$:
FORI=1TO40:D(I)=VAL(MID$(B$,I,1)):E(I)=A
SC(MID$(C$,I,1)):NEXT:DATA214,190,170,16
0,143,127,113,107,95,1012421245458654245
8782454241578785454 21,EEEEEEえEEE##EEEEEE
えEEえEEEEh#えEEえEEEEEE##え
3 READD$:FORI=0TO1:A$="":FORJ=0TO31:A$=A
$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,I*64+J*2+1,2))):
NEXT:SPRITE$(I)=A$:NEXT:DATA1F2040BB9180
989494543714090103000080 40A020202020 2C48
B840A0100C03000102050404040402019AE508
30C0F80402DD8901017D8586C4388078 0000
4 S=-1:Z=0:C=0:PUTSPRITE0,(100,99),10,0:
IFSTRIG(0)=0THEN4ELSESOUND8,15:GOTO6
5 G=STRIG(0):IFS=GTHEN5ELSES=G:T=TIME:Z=
Z+(ABS(E(C)-T)):IFC=40THEN7
6 C=C+1:PUTSPRITE0,(128+S*28,99),10,1+S:
TIME=0:SOUND0,A(D(C)):SOUND1,0:GOTO5
7 SOUND8,0:P=100-Z¥15:P=-(P>0)*P:H=H-(P>
H)*(P-H):LOCATE9,8:PRINTZ:FORI=0TO5000:L
OCATE9,10:PRINT"うたごえとくてん ";P:LOCATE9,11
:PRINT"Bestうたごえ ";H:FORI=0TO8:I=STICK(0
):NEXT:CLS:GOTO4
```

Mファンにいいたい放題！

★毎号楽しく読ませてもらっています。さて、とうとう厳しくなってきましたか。しょうがないといえばそれまでですけどね。実は、近くに毎回Mファンを入れてくださる本屋さんがあるんですが（友人がそこの社員なんです）、8月号の巻末の切迫した文章を見て、定期購読を決心しました。運よくまとまったお金もあるし（NEO GEO買うつもりだったんですけどね）。貧乏学生にとって1万2千円というのは、かなりの大金です。Mファンだってちゃんと1年続くかあやしいし（失礼）。けど、あえて私はMファンの未来（それほど大げさなものではないけれど）に投資しようと思います。私は今まで1度も投稿を行ったことがありません。まったくMファンに貢↗

MSXを一瞬マルチメディア機に変える『Viderepl Jr.』の基本的構造

MSX turbo R 専用 by UMIPI

▶遊び方は33ページ

ANALYSIS

■変数の意味

・その他の変数

A　分岐判定用など

A!　PCMデータ格納VRAMアドレス（65536!で一定）

A$　ファイル名

B!　PCMデータ読み書き用VRAMアドレス

C　PCMデータの1つぶんの大きさ（アドレス増分）

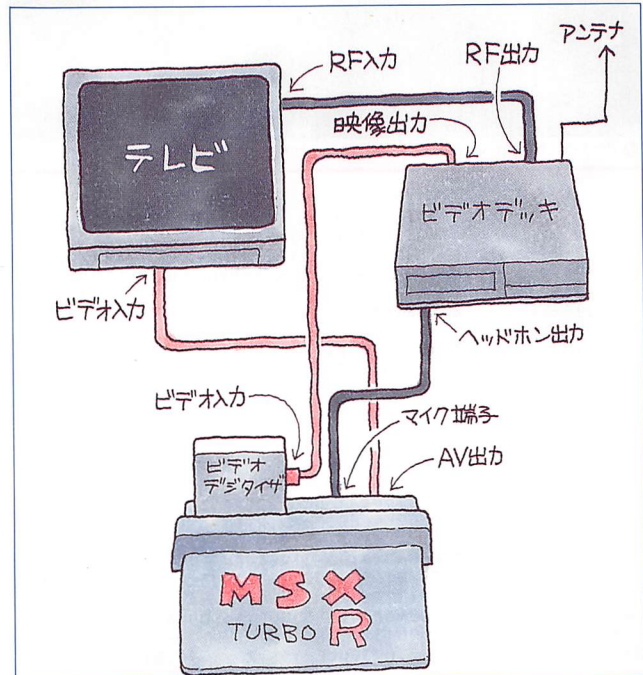
I、X、Y　ループ用カウンタ

■プログラム解説

1　漢字モード、スクリーンモードなどの設定。メニュープログラム

2　PLAY　MODE初期ルーチン

3　PLAY　MODEメインルーチン

4　キーウェイト処理

5　REC　MODEメインルーチン

6　TV　MODE初期ルーチン

7　音声スルーモード／TV　MODEルーチン

8　表示ルーチン（ファイル表示、ファイル名入力）／スクリーンモード切り換え

9　エラー回避ルーチン（行8で発生するエラーのほとんどがFile not found（エラーコード8）だということに注意）

■ビデオデジタイザ用拡張命令

CALL　MD(A, B, C, D, E)　マニュアルデジタイズのスタート。Aが縦、Bが横の画面分割。Cが縦、Dが横の表示位置。Eがインタレース

CALL　DCOPY(X1, Y1)-(X2, Y2)TO(X3, Y3)　デジタイザのRAMからMSXのVRAMにコピーする。

■配線図

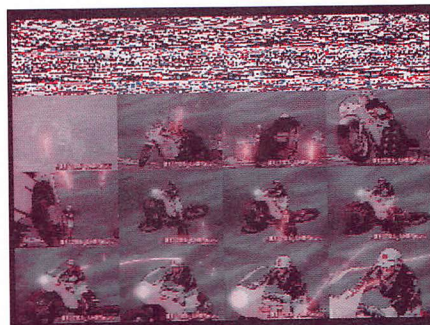
POINT

ビデオの画像をデジタイザによりSCREEN12のCGに変換している。CGへの変換はデジタイザの機能により、かんたんにできる。音声はターボRのPCM機能を使って保存するので問題はない。

データ保存のVRAMの使い方は、ちょうどSCREEN12のCG1画面ぶんのデータ量になっている。その内容は先頭からPCMのデータ、次いで画像が左上から右下まで12枚収まっている。これは右下の写真を見てもらえば明らかだろう。

拡張子「.MOV」ファイルは、SCREEN12のVRAMを直接BSAVEしたものなので、BASICの、BLOAD "ファイル名", Sでかんたんに見ることができ、SCREEN12を扱うことができるグラフィックツールでの修正も可能だ。ただしPCMの部分には触れないこと。正常な音声が再生できなくなる。

ターボRとデジタイザの機能を使って1画面にうまく納めたプログラムといえる。

(Orc)

↑サンプルデータとして収録した、「WILD7.MOV」。こうやって、種明かしを見てみると、ナルホドと納得

2SCMAGIC.FDA

```
1 _KANJI:SCREENØ:WIDTH3Ø:DEFINTA-Z:OUT&H
A5,Ø:COLOR2,Ø,Ø:_CLS:PRINT"1)PLAY 2)REC
3)TV":A=VAL(INPUT$(1)):A!=65536!:C=&H469
:COLOR8:ONERRORGOTO9:ONAGOTO2,5,6:GOTO1
2 B$="PLAY":GOSUB8:BLOADA$+".MOV",S:SETP
AGE,Ø:LOCATE12,8:PRINTA$'2sec Magician
3 B!=Ø:FORY=1TO3:FORX=ØTO3:COPY(X*64,Y*5
3)-(X*64+63,Y*53+52),1TO(96,67):_PCMPLAY
(@A!+B!,A!+B!+C,1,S):B!=B!+C:NEXT:NEXT
4 ON32¥ASC(INPUT$(1))GOTO3,1:GOTO4
5 B$="REC":GOSUB8:B!=Ø:GOSUB7:FORY=1TO3:
FORX=ØTO3:_MD(3,3,X,Y):_PCMREC(@A!+B!,A!
+B!+C,1,Ø,Ø,S):B!=B!+C:NEXT:NEXT:BEEP:_D
COPY(Ø,53)-(255,211)TO(Ø,53):BSAVEA$+".M
OV",Ø,&HD3FF,S:GOTO1 '**PROGRAMMED By**
6 SCREEN12:GOSUB 7:GOTO1'* UMIPI SOFT *
7 OUT&HA5,1Ø:SETPAGE,Ø:FORI=ØTO1:_MD(3,3
):_DCOPY(Ø,Ø)-(63,52)TO(96,8Ø):I=-STRIG(
Ø):NEXT:SETPAGE,1:RETURN '1994.5.2.(月)
8 PRINT"<"B$" MODE>":A$="":COLOR7:FILES"
*.MOV":PRINT:COLOR15:INPUT"FILE NAME(ｶｸﾁ
ｮｳｼ ﾌﾖｳ)";A$:IFA$=""THENRETURN1ELSESCREE
N12:SETPAGE,1:COLOR248:CLS:RETURN
9 IFERL=8THENPRINT"Not Found":RESUMENEXT
```

Mファンにいいたい放題！

↘献していないんですよね。だからこれくらいはやらにゃいかんでしょう。貢献するといえるかはあやしいけど。私のようなふがいないユーザーのせいでMSXは衰退しているのかもしれませんね。私もおくればせながら、夏休みに"何か"をするつもりです。"何か"がかたちになったら、必ず投稿します。（神奈川県／池亀毅・21歳）

★定期購読に切り換えてほしいということなので、1万2千円をやっと集めて、今回から申し込むことにしました。思えば、MSX・FANとのつきあいは、ほぼ創刊のときから。『ロマンシア』の特集をやってたりしていたのを覚えています。もう、あれから7年以上もたってしまうんですね。あのころは、僕もまだ小学生でした。僕が所属している鎌倉高校物理化学部（4月まではAVフォーラムで常連のRATOCさんも所属していた）では、今もMSXは現役バリバリです。というよりも、みんなほとんどMSXしか使っていません。部室にはMSXとPC-88とPC-98がありますが、PC-98はほとんど使われず（使われてもゲームばかり）、MSXはいつもフル↗

つかみ取ったしっぽを並べていく『イグ三のシッポ』のグラフィック処理

MSX MSX2/2+ RAM8K　by きうちヤスシ

▶遊び方は34ページ

ANALYSIS

■変数の意味

D$　16進数形式のパターンデータ
**E$**　CHR$(27)+"Y"が入る⇨表示位置指定のエスケープシーケンス用
I、J　ループ用
I$(n)　イグ三のしっぽ表示用⇨nは上から順に0～2で対応
L　ラウンド数－1
M　マウス入力用
P　得点
R　イグ三の逃げる距離⇨そのまましっぽが縮む文字数となる
S　イグ三の表示されているしっぽの長さ
T　最高得点
X、Y　手のスプライト座標

■ユーザー定義関数

FND　変数D$から2文字取り出して16進数とみなして数値に変換する

■スプライトパターン

0　手（通常の状態）
1　手（握っている状態）

■定義キャラクタ

g～k　イグ三のしっぽ表示用

■プログラム解説

・初期設定

1　画面初期化／変数を整数型に宣言／インターバルタイマ割り込み設定／イグ三のしっぽ表示用文字列設定／16進数文字列を数値に変換するユーザー定義関数の定義
2　表示位置指定のエスケープシーケンス設定／スプライトパターンデータ設定／スプライトパターン定義
3　キャラクタパターンデータ設定／キャラクタパターン定義／しっぽなどのキャラクタの色設定

・ゲームメイン

4　画面消去／タイトルなど表示／得点初期化／得点、最高得点表示（行18呼び出し）／ラウンド開始／効果音／ラウンド数表示／変数初期化／時間待ち／タイマー初期化／インターバルタイマ割り込み許可
5　マウス入力／手の座標計算
6　手のX座標調整
7　手のY座標調整
8　手のスプライト表示／しっぽをつかむか判定⇨【つかむなら】行13へ飛ぶ
9　マウスの移動速度判定⇨【速度が大きければ】逃げる距離設定
10　手がしっぽに触れているか判定⇨【触れていれば】逃げる距離設定
11　イグ三が逃げるか判定⇨【逃げるなら】表示するしっぽの長さ更新／逃げる距離更新／効果音／イグ三が逃げ切ったか判定⇨【逃げ切ったなら】行16へ飛ぶ
12　イグ三のしっぽ表示／行5へ飛ぶ
13　手の表示パターン切り換え／効果音／しっぽをつかまえ損ねたか判定⇨【損ねたら】手のX座標設定※デモと判定用に変数のみ設定
14　イグ三がつかまれたしっぽを残して逃げるデモ／しっぽをつかまえたか判定⇨【つかまえていれば】つかみ取ったしっぽをスコア欄に表示／得点計算
15　最高得点更新／得点、最高得点表示
16　ラウンド終了／効果音／メッセージ表示／効果音の演奏終了と右ボタンの入力待ち／行4へ飛ぶ

・サブルーチン

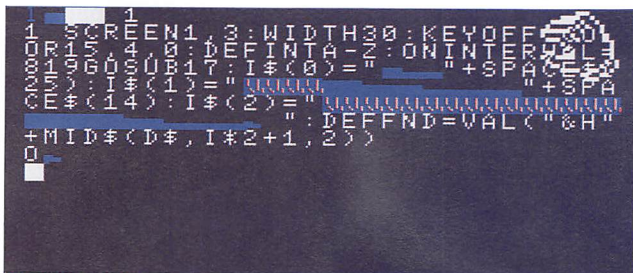
17　イグ三の逃げる距離設定／もとの処理にもどる※インターバルタイマ割り込みサブ
18　得点と最高得点の表示／もとの処理にもどる
19　効果音／もとの処理にもどる
20　REM文

POINT

イグ三のしっぽは文字の組み合わせでできている。見た目にはとても文字には見えないが、文字の形と色を変えて巧妙につなぎ合わせて表現しているのだ。

しっぽの動きは、しっぽ表示用の配列変数I$(n)から、実際に画面に表示する部分をずらすことで表現している。

つかみ取ったしっぽも同様に、この配列変数の一部を取り出して、ラウンドごとのスコア欄に表示しているだけなのだ。

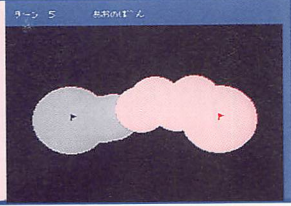
(MORO)

⬆プログラムを中断して、行1のリストを見たところ。イグ三のしっぽが見える

```
IGUZOU   .FDA


1 SCREEN1,3:WIDTH30:KEYOFF:COLOR15,4,0:D
EFINTA-Z:ONINTERVAL=819GOSUB17:I$(0)="ij
j"+SPACE$(25):I$(1)="gggghhiiijjjjj"+SPA
CE$(14):I$(2)="gggggggggggggghhhhhiijjj
jk ":DEFFND=VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2))
2 E$=CHR$(27)+"Y":D$="010F3E41FC82710804
629E40300F0000C020904888040402020202020509
32CC70000001060F101F2027390608080700000
00F008C8048402020202020509B24C70":FORI=0TO
127:VPOKE&H3800+I,FND:NEXT
3 D$="FFBBBBBBFBDAEEFF00FFFFFFFFFFFFFF00
0000FFFFFFFFFF0000000000FFFFFF00000000F0
FEFEC0":FORI=0TO39:VPOKE824+I,FND:NEXT:V
POKE8204,201:VPOKE8205,196:VPOKE8206,255
4 CLS:PRINTE$" *イク゛ソ゛ウのシッホ゜"E$"5 "STRING
$(30,"p")E$"7(PRODUCE きうちヤスシ";:P=0:GOSUB
18:FORL=0TO9:PLAY"SM1000O5L32CDE8DE":LOC
ATE1,5+L:PRINTL+1:R=0:S=28:X=215:Y=0:FOR
I=0TO500:NEXT:TIME=0:INTERVALON
5 M=PAD(12):X=X+PAD(13)¥5:Y=Y+PAD(14)¥5
6 IFX<8THENX=8ELSEIFX>216THENX=216
7 IFY<0THENY=0ELSEIFY>143THENY=143
8 PUTSPRITE0,(X,Y),11,0:IFSTRIG(1)THEN13
9 IFABS(PAD(13))+PAD(14)>35THENR=3
10 IFX¥8<SANDY>136THENR=RND(1)*8+2
11 IFRTHENS=S-1:R=R-1:GOSUB19:IFS<0THEN1
6
12 FORI=0TO2:LOCATE0,18+I:PRINTRIGHT$(I$
(I),S):NEXT:GOTO5
13 PUTSPRITE0,,,1:FORI=0TO75:SOUND0,I:SO
UND1,I:SOUND8,15-I¥5:NEXT:IFNOT(X¥8<SAND
Y>136)THENX=216
14 FORI=1TOX¥8:GOSUB19:FORJ=0TO2:LOCATE0
,18+J:PRINTMID$(I$(J),28-S+I,(X¥8-I))" "
:NEXTJ,I:IFX-216THENLOCATE4,5+L:PRINTRIG
HT$(I$(2),S-X¥8):P=P+S-X¥8-1
15 T=T+(T-P)*(T<P):GOSUB18
16 NEXT:PLAY"SM8000O4L16CD8EFGA8BG4O5C4"
,"V13O2L4CEGC":PRINTE$"0,お し ま い":FORI=0
TO1:I=PLAY(0)-STRIG(3):NEXT:GOTO4
17 R=RND(1)*6+3:RETURN
18 PRINTE$"#%"USING"さいこう ###     とくてん ###
";T,P:RETURN
19 SOUND0,80:SOUND1,1:SOUND8,16:SOUND12,
1:SOUND13,1:RETURN
20 '── PRODUCE きうちヤスシ 1994.5,namer Yu.A
```

『PATでJINDORI』の裏画面に描かれているものは？

MSX 2/2+ VRAM64K by Cock-M

▶遊び方は35ページ

ANALYSIS

■変数の意味

A、B　汎用
A$　キー入力用
C　カーソルの方向
D、E　ボールを打つ強さ用
I、J　ループ用
P　処理プレイヤー番号⇨０＝青、１＝赤
PP　ゲームモード⇨１＝2人対戦、2〜9＝対COM戦
PX、PY　コンピュータの目標座標
R　ボールの位置の色コード
S　スティック入力値
T　ターン数
V、W　ボールの移動増分
V(n)、W(n)　sin、cos計算値⇨nは方向に対応
X、Y　処理プレイヤーのボールの座標
X(n)、Y(n)　ボールの座標保存用⇨nはプレイヤー番号
Z　sin、cos計算用／ボールのスピード
ZX　コンピュータの行動判定用

■プログラム解説

・初期設定

10　変数の一部を整数型に宣言／画面初期化／乱数初期化／グラフィック画面への文字表示準備／配列変数宣言
20　PSGレジスタ設定／効果音

・モード入力

30　メニュー表示／キー入力待ち／画面消去／入力が有効か判定⇨【無効なら】行30へ飛ぶ【有効なら】変数設定

・ゲーム前設定

40　パレット切り換え／スプライトパターン定義／sin、cos値計算・設定／アクティブページを１に切り換える／画面消去／領土の元絵作成開始
50　元絵の座標設定／領土の元絵作成
60　アクティブページを０にもどす／画面消去／初期領土表示／旗のスプライト表示／ボールの座標初期化

・プレイヤー切り換え

70　ボールのスプライト表示／メッセージ表示部分の消去／処理プレイヤー切り換え／ターン数更新／メッセージ表示／変数設定／コンピュータの順番か判定⇨【そうなら】行180へ飛ぶ

・ボールを打つ

80　スティック入力／カーソルの角度計算／ボールを打つ強さ更新／カーソル表示／トリガー入力判定⇨【入力がなければ】行80へ飛ぶ
90　効果音／ボールのスピード設定／カーソル消去／移動方向設定

・ボール移動

100　ボールのスピード更新／ボールの座標計算／ボールが画面外に出たか判定⇨【出ていれば】行170へ飛ぶ
110　ボール表示／ボールのスピード判定⇨【まだ動くなら】行100へ飛ぶ

・ボール停止後の処理

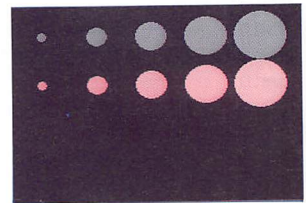
120　ボールのX座標保存／ボールの位置の色コード検出／ボールが処理プレイヤーの領土にあるか判定⇨【そうなら】効果音
130　ボールがどちらかの領土にあるか判定⇨【そうなら】ボールの位置に領土を表示／コンピュータの行動判定用変数設定(攻撃するか守るか)
140　相手ボールの状態判定⇨【処理プレイヤーの領土にいれば】相手ボールの座標初期化
150　基地の状態判定⇨【相手の領土にあれば】メッセージ表示／効果音／時間待ち／プログラム終了
160　ボールのY座標保存／ボールが処理プレイヤーの領土にあるか判定⇨【なければ】行170へ飛ぶ　【あれば】行70へ飛ぶ
170　ボールの座標初期化／行70へ飛ぶ

・コンピュータの行動

180〜200　コンピュータの目標座標設定
210　ボールの座標と目標座標の距離計算／ボールの方向計算／ボールのスピード計算／効果音／行100へ飛ぶ

POINT

行50でページ１の画面に作成されているのは、ボールの位置に表示される領土の元絵だ。領土を表示するとき、５段階にアニメーション表示するために、それぞれ大きさの異なる５つの円が作成される。これをCOPY命令でボールの位置に複写してきて、領土を表示しているのだ。

(MORO)

⬆ページ１の画面をちょっとのぞいてみると、大きさの違う領土の元絵が並んでいる

JINDORI .FDA

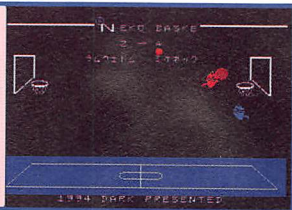
```
10 DEFINTA-U:COLOR15,0,0:SCREEN5,2,RND(-
TIME):OPEN"GRP:"AS1:DIMV(35),W(35)
20 SOUND6,7:SOUND7,53:PLAY"SM2000L8C","V
13L16"
30 PSET(0,0):PRINT#1,"1:P1 vs P2   2-9:P
1 vs CPU":A$=INPUT$(1):CLS:PP=VAL(A$):IF
PP<1ORPP>9THEN30ELSEZX=150
40 COLOR=(2,4,4,6):COLOR=(3,6,4,4):SPRIT
E$(0)="♠":SPRITE$(1)="♠たりた♠♠♠":FORI=0TO3
5:Z=.17444*I:V(I)=COS(Z):W(I)=SIN(Z):NEX
T:SETPAGE,1:CLS:P=1:FORJ=2TO3
50 FORI=0TO4:A=I*50+25:B=J*50-75:CIRCLE(
A,B),I*5+4,J:PAINT(A,B),J,J:NEXTI,J
60 SETPAGE,0:COLOR,1,12:CLS:FORI=0TO1:A=
I*137+59:B=I+2:CIRCLE(A,120),35,B:PAINT(
A,120),B,B:PUTSPRITEB,(A,113),I*4+4,1:X(
I)=A:Y(I)=119:NEXT:COLOR,12
70 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(X(I),Y(I)),15,0
:NEXT:LINE(0,0)-(255,20),12,BF:P=1-P:T=T
+1-P:PSET(8,6):PRINT#1,"ターン"T"   "MID$("
あおあか",P*2+1,2)"のはﾞん":D=1:X=X(P):Y=Y(P):I
FPP>1ANDP=1THEN180
80 S=STICK(P):C=C-(S=3)+(S=7):C=C-(C=-1)
*36+(C=36)*36:D=D+1+(D=60)*61:E=ABS(D-30
):PUTSPRITE4,(X(P)+V(C)*E,Y(P)+W(C)*E),1
2,0:IFSTRIG(P)=0THEN80
90 PLAY"C":Z=E/10:PUTSPRITE4,(-16,-16):V
=V(C):W=W(C)
100 Z=Z*.985:X=X+V*Z:Y=Y+W*Z:IFX>255ORX<
0ORY>210ORY<20THEN170
110 PUTSPRITEP,(X,Y),15:IFZ>.05THEN100
120 X(P)=X:R=POINT(X,Y+1):IFR=P+2THENPLA
Y"","O6CEG"ELSEPLAY"","O3AFD"
130 IFR=2ORR=3THENFORI=0TO4:COPY(I*50,R*
50-100)-(I*50+49,R*50-51),1TO(X-25,Y-25)
,0,TPSET:FORJ=0TO50:NEXTJ,I:IFP=1THENZX=
59ELSEIFX>150ANDX(1)>95ANDR=2THENZX=0
140 IFPOINT(X(1-P),Y(1-P)+1)=2+PTHENX(1-
P)=(1-P)*137+59:Y(1-P)=119
150 FORI=0TO1:IFPOINT(I*137+59,120)=3-IT
HENPSET(160,6):PRINT#1,MID$("あかあお",I*2+1
,2)"のかち!!":BEEP:FORI=0TO30000:NEXT:END
160 NEXT:Y(P)=Y:IFR<>P+2THEN170ELSE70
170 X(P)=P*137+59:Y(P)=119:GOTO70
180 PX=ZX:IFZX=0THENPX=194+RND(1)*4:PY=1
18+RND(1)*4:GOTO210
190 PX=PX+2:PY=RND(1)*120+70:IFPOINT(PX,
PY)=3THEN210
200 IFZ>230THEN180ELSE190
210 A=SQR((PX-X)^2+(PY-Y)^2)+1:V=(PX-X)/
A:W=(PY-Y)/A:Z=A/(65+RND(1)*PP*6-PP*3)+.
03:PLAY"C":GOTO100
```

Mファンにいいたい放題！

↗稼働中です。やはり、MSXは使いやすいんですね。去年の秋の文化祭のときなどは、私物のパソコンも合わせて、MSXを15台以上並べて、いろいろなことをやりました。部員はほとんどターボRを持っています。そして、みんなMファンを買っています。でも、定期購読になるということで、1万2千円というお金が作れず、みんな少しとまどっています。書店に予約するかたちをとる人も多いようです。……長々とまとまりのない話を書いてしまってごめんなさい。これからもがんばってください！(神奈川県／K-KAZ・？歳)

ネコたちの個性が楽しい『ねこBASKE』の個性を管理するプログラム部分はここだ

MSX turbo R専用 by DARK

▶遊び方は28ページ

ANALYSIS

■変数の意味

・スプライト座標

D　処理中のプレイヤーのダッシュ力(加速度)
DC(n)　ネコ(n)の地上ダッシュ力(加速度)
DK(n)　ネコ(n)の空中ダッシュ力(加速度)
DQ、DW　ダミーボールの速度
DX、DY　ダミーボールの位置
H　処理中のプレイヤーの最高速度
HC(n)　ネコ(n)の地上最高速度
HK(n)　ネコ(n)の空中最高速度
Q、W　ボールの速度
Q(n)、W(n)　処理中のプレイヤーの速度
T(n)　ネコ(n)のジャンプ力(最高位点=最小Y座標)
X、Y　ボールの位置
X(n)、Y(n)　プレイヤーn+1の位置

・その他の変数

A$、B、B$、K、V　一時変数
A$(n)　メッセージ点滅用
DG　得点を得たプレイヤー番号−1
DN(n)　ダンク後ダウンカウンタ
DO　シュート後フラグ兼ダウンカウンタ(ボールの落下を速くするため)
DV　ボール保持者−1(フリーなら2)
F　ネコの表示パターン番号増分(アニメーション用)／一時変数
GO　ゴール後フラグ兼アップカウンタ
HF(n)　シュート・必殺技フラグ(目的不明。シュートでない必殺技を実行したとき、すぐにスティック↓を離した場合のBボタンをシュートと解釈しない効果はあるかもしれない)
HS　必殺技実行中フラグ兼アップカウンタ(トルネードシュートで画面外に出たとき、霧隠れ、シャム(ダミーボール)、フリッカー)
I、J　ループカウンタ／ループフラグ
I(n)　ネコ(n)の色
J(n)　ジャンプモード(0：非ジャンプ、1：加速度Yが上方向、2：加速度Yが下方向またはトルネードショット中)
K1、K2　各プレイヤーのボールキャッチフラグ(両方がキャッチできるとき、乱数で決定するため)
KZ(n)　操作不能フラグ兼ダウンカウンタ(シュート後およびドロップステップをやられたとき)
M　処理中のプレイヤーのポーズ(スプライトパターン番号)
M(n)　プレイヤーn+1の向き(0：右、8：左)
N$(n)　ネコ(n)の名前
P　セットの勝者(引き分けなら2)
P(n)　スコア
S　スティック入力値
S(n)　プレイヤーn+1が使っているネコ
S$(n)　セット番号表示用
SE　セット番号
SE(n)　セットポイント
SI　シュート位置(3ポイントシュート判定用)
T　残り時間(246〜0)
TG　トリガーA入力値
TR　トリガーB入力値

・スプライト面

0：プレイヤー1
1：プレイヤー2
2：ゴール時等のバスケット(ボールより優先順位を高くするため)
3：ボール
4：バスケット左
5：バスケット右
6：審判
7：時計
9：必殺技用

・スプライトパターン

0、1：ボール
2、3：バスケット
4、12：ネコ静止
5、6、13、14：ドリブル
7、8、15、16：走る
9、10、17、18：ジャンプ
11、19：シュート後など
20：Vサイン
21：時計

・キャラクタ

a〜d　コート
e〜h　センターサークル
p〜t　バックボード
u〜x　バスケット上部

■プログラム解説

●プログラム初期化

1〜10　画面初期化、乱数初期化、整数型宣言
20　スプライトジェネレータテーブル設定
30〜40　パターンジェネレータテーブル設定／カラーテーブル設定
50　変数初期化／ネコデータ読み込み

●ゲーム初期化

60〜100　ゲーム画面表示
110〜120　トリガー待ち
130〜250　ネコ選択／ネコ降下／変数初期化／ネコ近づく

●メインループ1

260　タイムアップ判定／変数更新・初期化
270　操作不能判定／スティック入力／トリガー入力
280〜290　ドリブル判定／ゴール後ボールデッド判定
300〜360　ボールを持っていないプレイヤーの処理
370　ボール保持者判定
375〜410　フリーボールの処理
420〜500　ボールを持っているプレイヤーの処理
510〜520　ゴール判定と処理
530〜550　ボールのバスケットリングでのバウンド
560〜610　ゴール後の処理
620〜830　必殺技処理

●セット終了

840〜890　整列等／結果判定と表示／ゲームセット判定

●ゲームセット

900〜920　結果の判定と表示

●サブルーチン

930〜950　ジャンプ中処理
960〜970　タイムカウント(インターバル割り込み処理)
980　スコア表示
990〜1000　効果音
1010〜1050　ボールのバスケットリングでのバウンド
1060　効果音
1070　必殺技用スプライト消去
1080　効果音

●データ

1090〜1300　スプライトジェネレータテーブルデータ
1310〜1360　パターンジェネレータテーブルデータ
1370〜1420　ネコのデータ

(ジキル)

●ネコたちのデータ読み込み部分とデータ

```
50 S$(0)="1ST SET":S$(1)="2ND SET":S$(2)
="3RD  SET":S$(3)="4TH SET":S$(4)="FINAL
 SET":RESTORE1370:FORI=0TO5:READN$(I),DC
(I),DK(I),HC(I),HK(I),T(I),I(I):NEXT
```

行50の3行目の中ほどにあるFOR〜NEXTループで配列変数に読み込んでいるのが、ネコたちの名前や動きに関した基本データだ。もしネコたちの名前や動きなどをオリジナルなものにしたいのであれば、データのある行1370以降を変えればよい。

```
1370 DATA "ﾗﾑｳｪﾄﾑ",3,2, 8,6,80,9
1380 DATA "ﾐｹﾈｯｸ ",3,3, 6,9,70,7
1390 DATA "ｻﾌﾟﾗｲﾑ",4,1, 8,8,140,10
1400 DATA " ｳﾘｽｱ ",4,2,12,10,98,15
1410 DATA "ﾚｷｭｲﾙ ",2,2, 8,6,50,3
1420 DATA "ﾌｧﾙｺﾑ ",1,3,10,6,60,13
```

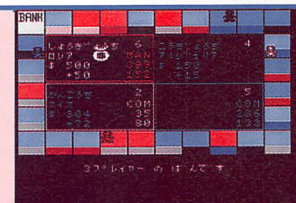
各行のデータは、名前、地上での加速度、空中での加速度、地上での最高速度、空中での最高速度、ジャンプ力、ネコの色の順に並んでいる。これらのデータをいじくれば、ネコたちの名前や動き、色などを変えることができる。

Mファンにいいたい放題！

★私は創刊3号より貴誌を購読しています。当時貴誌で攻略法を特集していた『ザ・ブラックオニキス』が付録となったのには驚きました。それと同時に、当時はまだMSXも元気があったと懐かしく思いました。私はPC-286のユーザーでもあるのですが、はっきりいってPCのプログラムはMSXにくらべてとても扱い難いです。それに、DOSとBASICのディスクを共用できないのもめんどうです。こんなに扱いやすいMSXも、一般からみるとゲームをするにもコンピュータとして利用するにも中途半端にうつったのかもしれませんね。アスキーや松下電器が撤退した今となっては、名実共に貴誌がMSXの最後の砦となってしまいました。MSXの灯↗

成り上がりすごろく『European Success』のコンピュータプレイヤーの思考ルーチン

MSX 2/2+ VRAM64K　by 松本真一

▶遊び方は31ページ

ANALYSIS

■変数の意味(おもなもののみ)

・土地関係

※nは銀行を0として時計まわりに振られた通し番号

X(n)、Y(n)　土地の座標
N$(n)　土地の名称
K(n)　土地の価格
L(n)　その土地に停止したときの直収入額
M(n)　土地の種類⇨0＝商業地、1＝観光地、2＝工業地
N(n)　土地の所有者⇨プレイヤー番号＋1。0なら空き地

・プレイヤー関係

※nはプレイヤー1を0として順に振られたプレイヤー番号

PL　プレイヤー数
C(n)　プレイヤーの色
E(n)　プレイヤーの位置⇨位置は土地番号に対応
MA(n)　所持金
PL(n)　プレイヤーの状態⇨0＝正常(人間)、1＝正常(コンピュータ)、2＝破産、3〜5＝それぞれ3〜1回休み
SY(n)　プレイヤーの年収

・状態表示関係

CC(n)、K$(n)　土地の種類表示用⇨nは土地の種類番号に対応
J$(n)　状態表示用⇨nは状態に対応
XX(n)、YY(n)　状態表示枠の左上の座標⇨nはプレイヤー番号

・その他

H(n)　順位
MM　所持金の最高額⇨この値の5分の1が目的収入額となる
R(n)　ルーレットの目
TU　旅客機の人数

■プログラム解説

・プログラム初期

10〜60　初期設定(画面初期化、変数初期化、ルーレット作成、スプライトパターン定義、各種データ読み込み)

・ゲーム初期

70〜100　タイトル表示
110〜140　プレイヤー選択
150〜180　ゲーム初期化(画面作成、所持金などの状態初期化、プレイヤー表示)

・メイン処理

190〜280　ゲームメイン
290〜340　ルーレット処理サブ※コンピュータの場合は乱数で決まる
350〜390　空き地に停止したときの処理サブ※土地の購入
400〜450　他のプレイヤーの土地に停止したときの処理サブ※土地の購入、支払い
460〜520　自分の土地に停止したときの処理サブ※投資。コンピュータの場合、投資する金額は解説の式(b)を参照
530〜560　旅客機の移動

・チャンス処理

570〜590　イベントの種類決定／各処理に分岐
600〜610　0……お休み
620〜630　1……ジャンプ
640〜660　2……お金を拾う
670〜690　3……お金を落とす
700〜720　4……旅客機登場
730〜770　5……お金をもらう
780〜820　6……お金をあげる

・サブルーチン

830〜840　メッセージ表示サブ
850〜860　プレイヤーの状態表示サブ
870〜890　土地の情報表示サブ
900〜910　「はい／いいえ」の選択サブ※コンピュータの場合、解説の式(a)を参照
920〜930　時間待ちサブ
940〜960　効果音サブ

・デモ用サブルーチン

970〜1000　災害処理・デモ
1010〜1020　ドル袋移動デモ※プレイヤー間のお金の移動
1030〜1040　ドル袋出現デモ※チャンスでの収入時
1050〜1060　ドル袋消滅デモ※チャンスでの支出時
1070〜1080　人の移動デモ※チャンスでのジャンプ時

・終了判定、ゲーム終了

1090〜1140　破産判定／ゲーム終了判定／土地の売却処理サブ※コンピュータの場合、売る土地は乱数で決まる
1150〜1190　ゲーム終了

・データ

1200〜1220　スプライトパターンデータ(人、影、ドル袋、旅客機)
1230〜1250　土地データ(土地の名称、価格、種類)
1260〜1270　土地の位置データ／土地の種類と表示色データ／状態表示用データ

POINT

●コンピュータの行動

コンピュータプレイヤーがとる行動は、単純な乱数と2つの判定式で決定されている。 単純な乱数が使われている部分としては、ルーレットを決定する部分と、所持金が足りなくなり、どの土地を売るかを決定する部分で使われている。

チャンスのときのルーレットを含めて、コンピュータはまったくズルをしていない。

どの土地を売るかを乱数で決めているので、この部分に関しては、コンピュータがやや不利だろう。

どちらにしても、単純な乱数を使っているだけなので、これらは思考とはいえないだろう。

●2つの判定式

さて、各プレイヤーの行動は、ルーレットをまわして進んで行き、止まった土地を購入するかどうか、投資をおこなうかどうかの2つの判断が必要になっている。

土地の購入では、空き地の場合と他のプレイヤーの土地の場合の2つがあるが、どちらも同じ処理を使って実行しているので、これらは同じと考えてよい。

・式(a)

行910の前半が、土地を購入するかどうか、投資をおこなうかどうかを判断している部分で、所持金を基本に計算して判定している。

最終的におこなうかどうかを決定する部分では乱数を使って判定しているが、最低でもいくら残すかなどの調整が加えられている。

なお、変数Eは土地の番号で、変数Wは土地の価格だ。

・式(b)

行490は、土地に投資する金額を決定している部分だ。投資する金額の計算では、いっさい乱数は使われていない。

単純に所持金の3分の1を計算して投資する金額を出している。もちろん最高でも500になるように調整されているので、人間よりも有利になっていることはない。

以上でコンピュータの行動のすべてが決定されている。乱数や単純な計算式だけだが、じゅうぶんゲームとして成り立っている。

それでもまだ物足りないという人は、行490と行910の各判定式をオリジナルの処理に改造すれば、コンピュータに個性を持たせることも可能だろう。　(MORO)

```
490 IFPL(I)=1THENTT=MA(I)¥3:IFTT>500THEN
TT=500:T=50:GOTO510ELSET=TT¥10:GOTO510

910 IFPL(I)=1THENTT=(MA(I)-W-50+E)¥10:S=
7+(RND(1)*30>TT)*4:GOSUB930:RETURNELSEFO
RS=0TO1:S=STICK(J(I)):S=-(S=3ORS=7)*S-1:
NEXT:RETURN
```

Mファンにいいたい放題！

↘を消さないためにも、貴誌の定期購読をしたいと思います。貴誌の情報は私にとってとても重要です。もう手に入らないとあきらめていた毛筆書体カートリッジも、貴誌の情報のおかげで入手することができました。秋葉原を探しても手に入らず、もう入手できないといわれただけに感謝しています。また、C言語講座やDOSの友もとても参考になります。付録ディスクもとても重宝しています。圧縮も結構ですから、これからも充実させてください。もしよろしければ『オホーツクに消ゆ』などのテープ版のソフトをディスクで収録してください。ターボRに買い替えテープ版のソフトが使えなくなったので、よろしくお願いします。（東京都／昼田雅之・35歳）

『WALLABY!』と『RAT』のパズル部分を徹底解析

●RAT　MSX 2/2+VRAM64K by 石鞘凌　▶遊び方は36ページ
●WALLABY!　MSX MSX 2/2+RAM16K　by 伊藤直輝　▶遊び方は32ページ

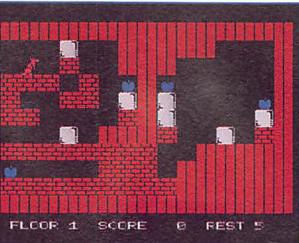
ANALYSIS OF RAT

■変数の意味
・キャラクタの座標
E(n)　ボールの初期位置(オフセットアドレス)
W$　ワープ先データ(配列)
X、Y、X(n)、Y(n)　ボールの初期位置(テキスト)
・その他の変数
A、A$、B、B$、C、D、E　一時変数
C$(n)　背景データ
E$(n)　ステージデータ
G　クリアしたとき入ったホール(1または2)。ミスのとき0
H$　フェードアウト用パレットデータ(配列)
I、J　ループカウンタ
K　入ったホールの数
L　クリアステージ数
M　スタート時のボールの進行方向(0から順に上、右、下、左)
O　ダミー
R　ステージ番号
S　スティック入力値
T　前回のスティック入力値
U　キー入力用
W(n)　ステージnのクリアフラグ(0：クリアしてない、1：ホール1のみ入った、2：ホール2のみ入った、3：両方に入った)

■スプライトパターン
(かっこ内はスプライト面番号)
0：ボール(0)
1：上矢印(1)
2：右矢印(1)
3：下矢印(1)
4：左矢印(1)

■キャラクタ
ヲ(166)、ァ(167)、ィ(168)　外壁
ア(177)　Rブロック(初期)またはAブロック
ク(184)　Aブロック(初期)またはRブロック
タ(192)　Tブロック
チ(193)　一度入ったホール
ツ(194)　入ったホール数表示用
ネ(200)　ホール
ミ(208)～モ(211)　背景

■プログラム解説
10～230　マシン語プログラム
●プログラム初期化
240～250　マシン語領域確保／画面初期化／整数型宣言
260　配列宣言
270　STOPキー割り込み定義
280　REM文マシン語をマシン語領域に展開するマシン語プログラムの書き込みと実行
290～300　USR関数定義
310　太文字処理
320　パターンジェネレータテーブル設定
330　スプライトジェネレータテーブル設定
340　背景データ読み込み／ステージデータ読み込み
350　ワープ先データ・フェードアウト用パレットデータ読み込み
360　PLAY文初期化
370　ファンクションキー定義
380～460　外壁表示
470～530　タイトル表示
540　トリガー待ち
550～580　効果音／フェードアウト／スクロール
●ステージ初期化～メイン
590～830　ゲームフィールド表示
840～930　キー入力判定(含ファンクションキー)
940～980　マシン語ワーク初期化
990　矢印消去
1000　ゲームメイン(USR0)実行／ミス判定
●ステージクリア等
1010～1020　効果音
1030～1050　フェードアウト／効果音終了待ち／ゲームクリア判定
1060　状況表示画面更新
1070　フィールド21へつながるホールへ入ったときの処理
1080～1110　ディレー／効果音／スクロール
1130～1210　エンディングデモ
1230～1260　ミスのとき
●サブルーチン
1270～1390　イージープレイ
1400～1460　状況表示
1470～1650　セーブ・ロード
1660～1730　状況表示画面更新
1740～1750　効果音終了待ち
1760　ストップキー割り込み
●データ
1770～1830　パターンジェネレータテーブルデータ
1840　スプライトジェネレータテーブルデータ
1850～1910　背景データ
1920～2010　ステージデータ
2020　ワープ先データ
2030　フェードアウト用パレットデータ
2040～2070　エンディングデモ用データ

■マシン語解説
USR3：キーバッファクリア
D9C0～D9F4
REM文マシン語ローダー
DA00～DA4A(USR0)
メインループのメインルーチン
DA4B～DAB2
ミス判定・クリア判定
DAB3～DAE9
ボールの周囲の状況を調べる
DAEA～DB23
ボールが当たったブロックの消去
DB24～DB57
トリガー判定とRブロック・Aブロックの入れ替え
DB58～DB8E
ボールの移動・表示
DB8F～DBD3
効果音
DBD4～DBDC
ディレー
DBDD～DBE7
ディレー時間を減らしてボールを次第に高速化する
DBE8～DC26(USR1)
フィールドクリア
DC27～DC7A(USR2)
スクロール
●ワークエリア
DC7B～DC7C
ボールのスプライト座標
DC7D～DC7E
ボールの移動方向
DC7F～DC80
ボールの位置(仮想VRAMアドレス)
DC81
Tブロック数
DC82～DC87
ボールの周囲にあるもの
DC88
Rブロックのキャラクタコード
DC89
Aブロックのキャラクタコード
DC8A
キャラクタコード177(初期Rブロック)の色
DC8B
キャラクタコード184(初期Aブロック)の色
DC8C
トリガー状態(0：オフ、1：オン)
DC8D
ボールの移動管理用カウンタ
DC8E
効果音用カウンタ
DC8F～DC90
ディレー時間
DC91～DC92
効果音ポインタ
DCCE～DCE3
スクロール用
DD00～DE5F
仮想VRAM
●定数領域
DC93～DC9B
ワーク(DC88～DC90)の初期値
DC9C～DCA0
ボールの移動方向⇒アドレス増分変換表
DCA1～DCA5
ボールの移動方向⇒スプライト座標増分変換表(DCA1～DCA4がY、DCA2～DCA5がX)
DCA6～DCCD
効果音データ

POINT

メインループとスクロールがマシン語なので、ほとんどの効果的な表示は驚くに当たらないが、RブロックとAブロックの切り替えには工夫がされている。

Rブロックとブロック(キャラクタコード177と184)のパターン名称テーブルの内容が同じだということが1つのポイントで、カラーテーブルの2バイトさえ入れ替えてやれば、すべてのRブロックとAブロックが入れ替わってしまうということだ。

2つのブロックのキャラクタコードが現在どっちになっているかについて、多少めんどうな判定が必要になるが、たぶん仮想VRAMをスキャンして入れ替え、パターン名称テーブルに転送するよりは速いだろう。

このプログラムは、ファンクションキーを書き換えているが、なるべく避けてほしい。ESCキー判定と同じやり方も使えるが、ファンクションキー割り込みを使う方法を、リスト(「RAT．MRG」)に示しておこう。

(ジキル)

Mファンにいいたい放題！

★定期購読がはじまったころは「なるべく本屋さんで買ってください」だったのに、最終ご案内では「全員申し込んでください」となってしまって、現実の厳しさが伝わってきます。他誌にもMSX関連の記事は載っていますが、専門誌はMファンだけ。しかし、企業が出版する商品である以上、情熱だけでは続けるわけにはいきませんね。今は、できるかぎり長くMSXの情報誌としてがんばってくださいとお願いするしかありません。MSXターボRは、V30CPUより高速なR800CPUを載せているにもかかわらず、また、V30がいまだ現役(ちと苦しいが)なのにもかかわらず、消えていこうとしています。これは大変残念なことです。MSXは、パソコン↗

RAT .FDA

```
10 '2193DC1188DC010900EDB0CD24DB3E06CD41
01E620C83A8DDCA72024CDB3DACD
20 '4BDA79FE06C8A72808FE03DCEADACD8FDB3A
7DDC80E603327DDCCD7BDBCDDDDB
30 'CD58DBCDAADBCDD4DB18C00E063A81DCA720
0A3A85DCA7280432F8F7C93A82DC
40 'B9C80100002A88DCBC2003010102BD200301
0302FE0520030102023A86DCFE03
```

※行50～230は省略。

```
240 '●●● Opening ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
250 CLEAR 200,&HD9BF:KEY OFF:COLOR 15,1,
1:SCREEN 1,0,0:WIDTH 22:DEFINT A-Z
260 DIM C$(6),E$(20),E(20),W(20),X(2),Y(
2)
270 ON STOP GOSUB 1760
280 FOR I=0 TO 52:POKE I+&HD9C0,ASC(MID$
("ャリXcibksb<hy'h♣ぇ(2`しこd8ゖののの7●ぇ(2`しこd8
ゖてt●urDcjbk#r:+",I+1,1))+158 AND 255:NEX
T:DEF USR=&HD9C0:O=USR(0)
290 DEF USR=&HDA00:DEF USR1=&HDBE8
300 DEF USR2=&HDC27:DEF USR3=&H156
310 FOR I=264 TO 727:A=VPEEK(I):VPOKE I,
A OR A/2 OR A/4:NEXT
320 FOR I=0 TO 16:READ A$,B$:FOR J=0 TO
7:VPOKE ASC(A$)*8+J,VAL("&H"+MID$(B$,J*2
+1,2)):NEXT:NEXT
330 FOR I=0 TO 4:READ A$:FOR J=0 TO 7:VP
OKE I*8+J+14336,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2
)):NEXT:NEXT
340 FOR I=0 TO 6:READ C$(I):NEXT:FOR I=0
 TO 20:READ E$(I),E(I):NEXT
350 READ W$,H$
360 PLAY"V14T150L32","V11T150L16"
370 FOR I=1 TO 5:KEY I,CHR$(I+176):NEXT
380 FOR I=0 TO 6:VPOKE I+8212,0:NEXT
390 FOR I=0 TO 1
400 POKE &HF923,&H18-I*4:CLS
410 A$="ィ"+STRING$(20,166)+"ィ"
420 LOCATE 0,4:PRINT A$;:FOR J=0 TO 13:P
RINT"ァ";SPC(20);"ァ";:NEXT:PRINT A$
430 LOCATE 0,2:PRINT"ィヲヲヲヲィ";SPC(10);"ィヲ
ヲヲヲィ"
440 NEXT:LOCATE 8,2:PRINT"STATUS"
450 LOCATE 6,21:PRINT"PASSED   0"
460 POKE &HF923,&H18
470 '●●● Title ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
480 FOR I=0 TO 31:VPOKE I+1664,VAL("&H"+
MID$(C$(6),I*2+1,2)):NEXT
490 O=USR1(0):FOR I=8 TO 12:READ A$:LOCA
TE 4,I:PRINT A$:NEXT
500 VPOKE 8212,240:VPOKE 8213,254
510 VPOKE 8214,116:VPOKE 8215,150
520 VPOKE 8216,160:VPOKE 8218,64
530 LOCATE 5,16:PRINT" PUSH SPACE "
540 IF STRIG(0)=0 THEN 540
550 PLAY"O5ADEAV11ADEAV8ADEAV14","O5R32A
DEAV8ADEAV5ADEARV11"
560 FOR I=1 TO 10:VPOKE 8218,VAL("&H"+MI
D$(H$,I,1))*16:FOR J=0 TO 150:NEXT:NEXT
570 LOCATE 5,16:PRINT"ﾐﾐﾐﾐﾐﾐﾐﾐﾐﾐﾐﾐ"
580 GOSUB 1750:O=USR2(0)
590 '●●● Stage xx ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
600 FOR I=0 TO 13:LOCATE 1,18-I:PRINT SP
C(20):FOR J=0 TO 80:NEXT:NEXT
610 FOR I=0 TO 800:NEXT
620 FOR I=1 TO 5:LOCATE I+6,11:PRINT MID
$("FIELD",I,1):PLAY"O6A","O6G":GOSUB 175
0:NEXT
630 FOR I=0 TO 800:NEXT
640 LOCATE 13,11:PRINT USING"##";R+1
650 PLAY"O5CEG-BV11CEG-BV8CEG-BV14","O5R
32CEG-BV8CEG-BV5CEG-BV11R":GOSUB 1750
660 LOCATE 7,11:PRINT SPC(8):LOCATE 7,2:
PRINT USING"FIELD ##";R+1
670 '●●● Make Field ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
680 FOR I=0 TO 4:VPOKE I+8214,0:NEXT
690 FOR I=0 TO 31:VPOKE I+1664,VAL("&H"+
MID$(C$(R¥3),I*2+1,2)):NEXT
700 O=USR1(0):A=1:B=LEN(E$(R)):A$=MID$("
ネネチネネチチチ",W(R)*2+1,2)+"アクタ"
710 FOR I=1 TO B STEP 2
720 IF MID$(E$(R),I,1)="/" THEN A=A+1:I=
I-1:POKE &HDC81,(B-I)/2:GOTO 780
730 C=ASC(MID$(E$(R),I,1))-64
740 D=ASC(MID$(E$(R),I+1,1))-64
750 POKE C+D*22+&HDD00,A
760 LOCATE C,D+4:PRINT MID$(A$,A,1)
770 IF A<3 THEN X(A)=C:Y(A)=D
780 NEXT
790 VPOKE 8214,116:VPOKE 8215,150
800 VPOKE 8216,160:VPOKE 8217,240
810 VPOKE 8218,((R MOD 3)^2+2)*32
820 X=E(R) MOD 22:Y=E(R)¥22
830 PUT SPRITE 0,(X*8+40,Y*8+31),15,0
840 '●●● First Direction ●●●●●●●●●●●●●●
850 O=USR3(0):T=0:E=E(R)
860 U=ASC(INKEY$+" ")-177:IF U>0 THEN ON
 U GOSUB 1410,1480,1280,1480
870 S=STICK(0):IF S MOD 2=0 THEN 860
880 IF S=T THEN 940
890 PLAY"O6A16B8","O6E16G-8"
900 M=S¥2:A=(M=3)-(M=1):B=(M=0)-(M=2)
910 FOR I=1 TO 8:PUT SPRITE 1,(X*8+I*A+4
0,Y*8+I*B+31),15,M+1:NEXT:T=S
920 IF STICK(0) THEN 920
930 GOTO 860
940 POKE &HDC7B,Y*8+31
950 POKE &HDC7C,X*8+40
960 POKE &HDC7D,M
970 POKE &HDC7F,E AND 255
980 POKE &HDC80,E¥256+&HDD
990 VPOKE 6916,209
1000 G=USR(0):IF G=0 THEN 1230
1010 '●●● Clear ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1020 PLAY"O5GDGBGBO6DGG-GB4","O5R16GDGBG
BO6DGG-GB4R1"
1030 FOR I=5 TO 9:VPOKE 6915,VAL("&H"+MI
D$(H$,(R MOD 3)*10+I,1)):FOR J=0 TO 100:
NEXT:NEXT
1040 GOSUB 1750:IF R=20 THEN 1130
1050 FOR I=1 TO 9:VPOKE 8218,VAL("&H"+MI
D$(H$,(R MOD 3)*10+I,1))*16:FOR J=0 TO 1
50:NEXT:NEXT
1060 K=K-((W(R) AND G)=0):L=L-(W(R)=0):W
(R)=W(R) OR G:GOSUB 1670
1070 A=ASC(MID$(W$,R*2+G,1))-64:IF A=20
AND (K<35 OR L<20) THEN A=RND(1)*(R-1)+1
1080 FOR I=0 TO 800:NEXT
1090 PLAY"O5CFGV12GFGV10GFGV8GFGV14","O5
R32CFGV9GFGV7GFGV5GFGV11"
1100 FOR I=1 TO ABS(A-R):O=USR2((A<R)*73
6):NEXT:R=A
1110 GOTO 600
1120 '●●● Cleared Field 21 ●●●●●●●●●●●●
1130 PLAY"O4L16AO5D-ED-EA-V12EA-BV10EA-B
V8EA-BL32","O4R32AO5D-ED-EA-V10EA-BV8EA-
BV6EA-B"
1140 FOR I=0 TO 109:VPOKE 8218,VAL("&H"+
MID$(H$,I MOD 10+21,1))*16:FOR J=0 TO 50
:NEXT:NEXT
1150 B$=CHR$(11)+CHR$(27)+"L"
1160 FOR I=0 TO 10:READ A,A$:LOCATE A,0:
PRINT A$;B$;B$;:NEXT
1170 FOR I=0 TO 2000:NEXT
1180 FOR I=0 TO 6:A=13-I:B=A-3
1190 PLAY"V=A;O5GDGBAGG-8GDGBABO6CEGEFG4
","V=B;O5R32GDGBAGG-8GDGBABO6CEGEFGEFG"
1200 PLAY"V=A;O5FCFAGFE8FCFAGAB-O6DFDE-F
4","V=B;O5FCFAGFE8FCFAGAB-O6DFDE-FDE-F"
1210 NEXT:GOTO 1180
1220 '●●● Miss ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1230 PLAY"O6BG-E-B-FDV12AED-V10AED-V14",
"O6R32BG-E-B-FDV9AED-V7AED-R1V11"
1240 FOR I=0 TO 50:VPOKE 6915,RND(1)*13+
2:NEXT:VPOKE 6912,209:GOSUB 1750
1250 LOCATE 7,2:PRINT SPC(8)
1260 GOTO 600
1270 '●●● Clear Field ●●●●●●●●●●●●●●●●●
1280 'IF W(R)<3 THEN RETURN
1290 PLAY"O6G-DG-AV12DAV10DAV8DAV14","O6
R32G-DG-AV9DAV7DAV5DAV11"
1300 X=X(1)+(Y(1)=Y(2))*(X(1)-X(2))¥2
1310 Y=Y(2)+(X(1)=X(2))*(Y(1)-Y(2))¥2
1320 VPOKE 6912,209:VPOKE 6916,209
1330 FOR I=0 TO 4:VPOKE I+8214,0:NEXT
1340 E=X+Y*22:O=USR1(0):POKE &HDC81,0
1350 FOR I=1 TO 2:POKE X(I)+Y(I)*22+&HDD
00,I:LOCATE X(I),Y(I)+4:PRINT"チ":NEXT
1360 VPOKE 8216,160
1370 VPOKE 8218,((R MOD 3)^2+2)*32
1380 PUT SPRITE 0,(X*8+40,Y*8+31),15,0
1390 O=USR3(0):T=0:RETURN
1400 '●●● Print Status ●●●●●●●●●●●●●●●●
1410 VPOKE 6912,208:VDP(2)=5:STOP ON
1420 PLAY"O6EBV12EBV10EBV8EBV14","R32O6E
BV9EBV7EBV5EBV11"
1430 IF PEEK(-1044)<>251 THEN 1430
1440 STOP OFF:VDP(2)=6
1450 VPOKE 6916,209:VPOKE 6912,Y*8+31
1460 O=USR3(0):T=0:RETURN
1470 '●●● Save or Load ●●●●●●●●●●●●●●●●
1480 VPOKE 6916,209
1490 LOCATE 2,21:PRINT MID$("SAVELOAD",U
*2-3,4);"?  (SPACE:YES)"
1500 PLAY"O6EG-V12EG-V10EG-V8EG-V14","O6
R32DG-V9DG-V7DG-V5DG-V11"
1510 IF STRIG(0) THEN 1540
1520 IF PEEK(-1044)=251 THEN 1640
1530 GOTO 1510
1540 IF U=2 THEN 1610
1550 OPEN"RAT.DAT" FOR INPUT AS #1
1560 FOR I=0 TO 19:INPUT #1,W(I):NEXT
1570 INPUT #1,R,K,L:CLOSE #1:GOSUB 1670
1580 VPOKE 6912,209
1590 LOCATE 2,21:PRINT SPC(18)
1600 O=USR2(0):O=USR3(0):RETURN 600
1610 OPEN"RAT.DAT" FOR OUTPUT AS #1
1620 FOR I=0 TO 19:PRINT #1,W(I):NEXT
1630 PRINT #1,R,K,L:CLOSE #1
1640 LOCATE 2,21:PRINT SPC(18)
1650 O=USR3(0):T=0:RETURN
1660 '●●● Record Status ●●●●●●●●●●●●●●●
1670 STOP ON:POKE &HF923,&H14
1680 FOR I=0 TO 19
1690 LOCATE (I¥5)*5+1,(I MOD 5)*2+7
1700 IF W(I) THEN PRINT USING"##@";I+1;S
TRING$((W(I)+1)¥2,194) ELSE PRINT"     "
1710 NEXT
1720 LOCATE 14,21:PRINT USING"##";K
1730 POKE &HF923,&H18:STOP OFF:RETURN
1740 '●●● etc. ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1750 IF PLAY(2) THEN 1750 ELSE RETURN
1760 POKE &HF923,&H18:VDP(2)=6:STOP
1770 '●●● Data ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1780 DATA 0,7CEEEEEEEEEE7C00,4,DCDCDCDCD
CFE1C00,5,FCE0FC0E0EEE7C00
1790 DATA B,FCEEEEFCEEEEFC00,C,3C6EE0E0E
06E3C00,D,F8ECEEEEEEECF800
1800 DATA N,CEEEFEFEFEEEE600,V,EEEEEEEE6
C6C3800,ア,FFFEFCE4ECFCC281
1810 DATA ク,FFFEFCE4ECFCC281,タ,FE85BEBDB
EFDAA55,チ,FF818181818181FF
1820 DATA ツ,FEAAD6AAD6AAFE00,ネ,FF8181818
18181FF,ヲ,00FFFFFFFF00FF00
1830 DATA ァ,7A7A7A7A7A7A7A7A,ィ,FFFEFCE4E
CFCC281
1840 DATA 003C727A7E7E3C00,183C7EFF3C3C3
C00,080C7E7F7F7E0C08,003C3C3CFF7E3C18,10
307EFEFE7E3810
1850 DATA 007E7E7E7E7E7E00007E7E00007E7E
0000666666666666000066660000666600
1860 DATA 2400FF0000FF0024242424A52424A524
24489021428409122448902142840912240
1870 DATA 3850A0418305 0A143850A04183050A
1438140A058341A05038140A058341A050
1880 DATA C030CC03C0300C03C0300C03CC300C
03C0300C03C0300C03C030C0030C300C03
1890 DATA 0814224180412214081422408001200
140814004000412214080400408001220 0
1900 DATA 000400104002100004200001400800
20024008012082001000140140080290 00
1910 DATA 42A55A343C5AA54242A55A24245AA5
4242A1502814 0A854242850A142850A142
1920 DATA QH//LCEGIEJH/MG/,271,KE/MK/HEJ
J/JFMIIJHL/,100,FF/MI/NEOHJI/KFGGHI/JG,1
22,KL/OF/JCKFLGHKKKNK/NDGIFJLL/,186
1930 DATA GB/KK/LBIDNDGFIILIMJGK/JCMCHEO
EKHHJNKFL/,190,OK/EJ/PDNFLHIK/OEMGKIJJOJ
/,236,OL/EE/JEKFLGMHNIOJ/IDOEPK/,126
1940 DATA PD/QF/KDKEGFDHGKLLNM/HBGEOEFFO
HFKGL/,70,NC/RL/KCMCOCQCJDNDRDJFNFRFFGIG
KGMGOGQGEHJHNHRHEKJKNKRKFLILKLMLOLQL//JG
NGJL,249
1950 DATA ED/IJ/LDNDJFPFJHPHEJGJLJNJ/OE/
GDGFMFLGNGGHMH,146,JF/NJ/IEJELEHFMFMGHHH
IMIIJKJLJ//JGKGJH,187
1960 DATA SH/GI/ICLCHDMDGENEFFOFEGPGDHQH
EIPIFJOJGKNKHLMLIMLM//,120,DK/RC/FBKBPBH
CMCEDJDODGEQEDFIFNFFGKGMHRHEIJIOIGJQJIKN
KFLKLPLHMMM//LEPGHHLJ,68
1970 DATA NL/ED/HCMEJFQGFKKL/EEGJLJPL/FE
KFPGHJMJ,223,BG/MI/SEQGHIRI/EENECIJI/CGD
GEGFGGGHGIGJGKGNGOGPGRGSG,167
1980 DATA IC/NM/KCLCMCNCOCKHMHOHDIMJKLML
OLFM/DDKJOJEKLLNLPL/KIMIOIKKMKOK,95
1990 DATA RM/IL/NBMGOGLINIPIEJCKGLKMMMOM
QM/MCOCLFNFPFDJKJMJOJQJFKHLJLLLNLPLRL/,1
02,RD/GH/LCMDNEOFPGQHPIQIRIOJNKMLLM/QGRG
RH/CDEEGFIGKHIIGJEKCL,96
2000 DATA JM/LM/IGJHKILJMK/EBKCCHEH/EE,2
38,CC/RC/EBOBHCKDDENEGFQFJGCHMHFIPIIJLK/
JBMCFDPDIELFEGOGHHRHKIDJNJGK/,269
2010 DATA KF//GBHBIBMBNBOBEJFJPJQJFKGKHK
NKOKPKHLNL/IDMDJLKLLLKM/HDKDNDGEOEFFJFLF
PFKG,233
2020 DATA AACGELGEGJSIGRKMNPJMNOQHSMHTBD
ISQDFOATIC
2030 DATA 457FF75400689FF98600C23FF32C00
2040 DATA アアアミメモクワメムタタタタ,アアムアメクミククモミタタ,ア
アモアメクミククモメタタ,アアアミメクククムモタタ,アアミアムクメクワモメタタ
2050 DATA 0,,15,お・わ・り.,0,,0,にでもやってみてくだ
さい.,0,かしたわけですが、のこり は ひまなとき
2060 DATA 2,あなたは たくさんの EXIT を つう,0,うかしまし
た. おつかれさまでした.
2070 DATA 2,あなたは 21 もの FIELD を つ,0,,0,,2
,CONGRATULATIONS !!
```

RAT .MRG

```
275 ON KEY GOSUB ,1410,1475,1280,1477:GO
SUB 1765
370 'FOR I=1 TO 5:KEY I,CHR$(I+176):NEXT
860 U=0:KEY(2) ON:KEY(3) ON:KEY(4) ON:KE
Y(5) ON
1285 GOSUB 1765
1315 IF R=0 THEN X=X(1)-4:Y=Y(1)
1345 IF R=0 THEN T=1 ELSE T=2
1350 FOR I=1 TO T:POKE X(I)+Y(I)*22+&HDD
00,I:LOCATE X(I),Y(I)+4:PRINT"チ":NEXT
1410 GOSUB 1765:VPOKE 6912,208:VDP(2)=5:
STOP ON
1475 U=2:GOTO 1490
1477 U=4
1480 GOSUB 1765:VPOKE 6916,209
1765 KEY(2) STOP:KEY(3) STOP:KEY(4) STOP
:KEY(5) STOP:RETURN
```

Mファンにいいたい放題！

↘に対する考え方が大きく揺れたこの10年間、息長く続いた機種だと思います。また、ハードは違ってもソフトレベルで互換を保とうというTRON計画はどこかへいってしまいましたが、MS-WINDOWS上では実現しています。そういう意味では、MSXはその使命を終えたともいえるかもしれません。しかし、いろいろな意味でユーザーに優しいMSXです。その思想は何らかの形で次世代のコンピュータに生きてくることと思います。願わくば、構想も新たなるMSX3とかNEW　MSXが誕生してほしいものです。ある程度「完全上位互換」を捨ててもいいから……。（石川県／稲石悟・29歳）

ANALYSIS OF WALLABY!

■変数の意味

・キャラクタの座標

J(n)　ワラビーのジャンプパターン別ステップごとのY座標増分(スプライト)

P　ワラビーの移動方向X成分(テキスト)

X、Y　ワラビーの位置(スプライト座標)

X(n)、Y(n)　ステージnのワラビーの初期位置(マップ)

・その他の変数

A　ワラビーのジャンプパターン(0:水平、8:上昇、16:降下)/一時変数

A$、B、M、N、V　一時変数

B$(n)　空間・ブロック・爆弾の表示用文字列

C　ワラビーの向き(0:左、1:右)

F　ステージ番号

F$(n)　ステージデータ

I　ループカウンタ

K　残りのリンゴの数

R　残りプレイ可能回数

S　スティック入力値

T　スコア

■スプライトパターン

(スプライト面番号は0)

0:ワラビー左向き

1:ワラビー右向き

2:ワラビー左パンチ

3:ワラビー右パンチ

■キャラクタ

(96)　壊れる壁

a　爆発

b、c　壊れない壁

h、i、j、k　ブロック

p〜s　リンゴ

x　タイトル用

y、{　爆弾

z　エンディング用

■プログラム解説

●プログラム初期化

10　文字列領域・マシン語領域確保/画面初期化/整数型宣言/USR関数定義/配列宣言/お待たせメッセージ

20　マシン語書き込み/ステージデータ読み込み/ジャンプパターンデータ読み込み/マシン語引数初期化/PSG初期化/画面クリア

30　VRAM設定/キャラ表示文字列設定

●ゲーム初期化

40〜50　タイトル表示

60　画面表示オン/トリガー待ち/変数初期化

●ステージ初期化

70　マップ表示/スコア等表示/変数初期化/ワラビー表示/画面表示オン/キーバッファクリア/PSG初期化

●メインループ

80〜100　スティック入力/移動判定と処理

110　ワラビー表示/トリガーB判定

120　ゲームオーバー判定と処理

●サブルーチン

130〜150　ワラビー移動

160　壁パンチ

170　ブロック・爆弾を押す

180〜200　落下・爆発

210　スコア等表示

●クリア

220　ステージクリア/ゲームクリア判定

230〜250　ゲームクリア

●サブルーチン

260　トリガー待ちサブ

●データ

270〜350　マシン語プログラム

360〜450　ステージデータ

460　ジャンプパターンデータ

■マシン語解説

USR0:画面表示オフ

USR1:画面表示オン

USR6:キーバッファクリア

D000〜D05A(USR2)
VRAM設定

D05B〜D0B9(USR3)
マップ表示

D0BA〜D12E(USR4)
落下(判定と処理)

D12F〜D156(USR5)

D157〜D181(USR7)

D182〜D29D
VRAMデータ

D29E　リンゴの数(初期値)

D29F　爆発フラグ

POINT

行460はジャンプパターンデータだが、これは8個ずつ3組に分かれていて、最初の8個が水平移動時のY座標増分、次の8個が上昇時のY座標増分、最後の8個が下降時のY座標増分となっている。

実際にジャンプパターンの処理を行なっているのが行140で、X座標を2増やしては(減らしては)ジャンプパターンデータをY座標に加えることを8回繰り返している。つまり、1回の移動につき8パターンのアニメーションを行っていることになるわけだ。

水平移動・上昇・下降のどれかによって、Aにジャンプパターン配列Jの最初のデータの添字(0、8、16のどれか)が入っている。

ただ、J(A+I)とするのではなく、配列Jを2次元配列にしてAに0・1・2のどれかを設定し、J(A,I)としたほうがわかりやすかっただろう。　(ジキル)

WALLABY .FDA

```
10 CLEAR500,&HCFFF:COLOR15,0,0:KEYOFF:SC
REEN1,2,0:WIDTH32:DEFINTA-Z:DEFUSR=65:DE
FUSR1=68:DEFUSR2=&HD000:DEFUSR3=&HD05B:D
EFUSR4=&HD0BA:DEFUSR5=&HD12F:DEFUSR6=342
:DEFUSR7=&HD157:DIMJ(23):LOCATE6,10:PRIN
T"WAIT A MOMENT,PLEASE."
20 FORI=&HD000TO&HD2A0:READA$:POKEI,VAL(
"&H"+A$):NEXT:FORI=0TO9:READF$(I),X(I),Y
(I):NEXT:FORI=0TO23:READJ(I):NEXT:POKE&H
D29F,0:FORI=0TO13:SOUNDI,0:NEXT:SOUND7,4
6:SOUND8,15:SOUND9,16:SOUND6,31:CLS
30 A=USR2(0):A$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(3
1):B$(0)="  "+A$+"  ":B$(1)="hj"+A$+"ik"
:B$(2)="  "+A$+"y{"
40 A=USR(0):CLS:LOCATE0,4:T=0:VPOKE6912,
209:A$=" "+STRING$(30,120):PRINTA$:PRINT
" xc xxc bbc c c bbc c xxc c c x":PRINT"
 xc xxc   c c c   c c xxc c c x":PRINT"
xc c c bbc c c bbc bbc bbc c x":PRINT" x
c c c c c c c c c c c   c   x"
50 PRINT" xbbbbc bbc c c bbc bbc bbc c x
":PRINTA$:LOCATE9,15:PRINT"PUSH SPACE KE
Y":LOCATE12,18:PRINT"1994 N.I"
60 A=USR1(0):GOSUB260:F=0:R=5
70 A$=USR3(F$(F)):GOSUB210:K=PEEK(&HD29E
):X=X(F)*16:Y=Y(F)*16:C=1:PUTSPRITE0,(X,
Y-1),9,C:A=USR1(0):A=USR6(0):SOUND12,10
80 S=STICK(0)ORSTICK(1):IFS=7ORS=3THENP=
2*((S=7)-(S=3)):M=X¥8:N=Y¥8:C=-(S=3):V=6
144+M+N*32+P:PUTSPRITE0,(X,Y-1),9,C:B=VP
EEK(V+96):A=-16*(B=32ORB>111):IFVPEEK(V)
=32ORVPEEK(V)=112THENGOSUB140ELSEGOSUB13
0
90 M=X¥8:N=Y¥8:V=6144+M+N*32:IFVPEEK(V)=
112THENLOCATEM,N:PRINTB$(0):T=T+5:GOSUB2
10:FORI=0TO10:SOUND0,70-I:SOUND0,50-I:NE
XT:SOUND0,0:K=K-1:IFK=0THEN220
100 A=C*2+(C=0)*2:B=VPEEK(V+A+32):IFSTRI
G(0)+STRIG(1)THENPUTSPRITE0,(X,Y-1),9,C+
2:IFB=96THENGOSUB160ELSEIF(B=105ORB=121)
ANDVPEEK(V+A*2)=32THENGOSUB170ELSEA=SQR(
2)
110 PUTSPRITE0,(X,Y-1),9,C:IFINKEY$=CHR$
(13)ORSTRIG(3)THENELSE80
120 R=R-1:IFR>-1THENGOTO70ELSEA$=STRING$
(14,120):LOCATE9,8:PRINTA$:FORI=9TO11:LO
CATE9,I:PRINT"z"SPC(12)"z":NEXT:LOCATE9,
12:PRINTA$:LOCATE11,10:PRINT"GAME  OVER"
:GOSUB260:GOTO40
130 A=8:IFVPEEK(V-64-P)=32AND(VPEEK(V-64
)=32ORVPEEK(V-64)=112)THENELSERETURN
140 FORI=0TO7:X=X+P:Y=Y-J(A+I):PUTSPRITE
0,(X,Y-1),9,C:NEXT:V=6208+X¥8:B=VPEEK(V+
32*(Y¥8)):IFB=32ORB>111THEN150ELSERETURN
150 B=VPEEK(V+32*(Y¥8)):IFB=32ORB>111THE
NFORI=0TO1:Y=Y+4:PUTSPRITE0,(X,Y-1),9,C:
NEXT:GOTO150ELSERETURN
160 LOCATEM+A,N:PRINTB$(0):FORI=0TO15:SO
UND1,15-I:NEXT:T=T+1:GOSUB210:GOSUB180:R
ETURN
170 SOUND0,B+100:LOCATEM+A,N:PRINTB$(0):
SOUND0,255:LOCATEM+A*2,N:SOUND0,B:PRINTB
$(1-(B=121)):SOUND0,0:GOSUB180:RETURN
180 V=6208+X¥8:B=VPEEK(V+32*(Y¥8)):Y=Y-8
*(B=32ORB>111):PUTSPRITE0,(X,Y-1),9,C:A=
USR4(0):IFA=1THENIFPEEK(&HD29F)THENA=USR
5(0):GOTO180ELSE180
190 IFA>1THENVPOKE6915,1:SOUND12,123:SOU
ND13,0:A=SQR(2)ELSEIFVPEEK(V-64+32*(Y¥8)
)<>104THEN150ELSEVPOKE6912,209
200 LOCATEX¥8-1,Y¥8-1:PRINT"OUCH!":FORI=
10TO40:SOUND0,I:NEXT:SOUND0,0:GOSUB260:G
OTO120
210 LOCATE3,23:PRINTUSING"FLOOR##  SCORE
####  REST##";F+1,T,R;:RETURN
220 A$=STRING$(12,120):LOCATE10,8:PRINTA
$:FORI=9TO11:LOCATE10,I:PRINT"z"SPC(10)"
z":NEXT:LOCATE10,12:PRINTA$:LOCATE12,10:
PRINT"CLEAR!!!":GOSUB260:F=F+1:R=R+1:IFF
<10GOTO70
230 A=USR(0):CLS:A=&HD2A1:FORI=0TO22:PUT
SPRITEI,(RND(1)*256,I*8-1),9,1:A=(RND(1)
*10-5)AND255:A=A-(A=0):POKE&HD2A1+I*2,A:
A=(RND(1)*10-5)AND255:A=A-(A=0):POKE&HD2
A2+I*2,A:IFA>250THENVPOKE6914+I*4,0:NEXT
ELSENEXT
240 A$=STRING$(20,120):LOCATE6,4:PRINTA$
:FORI=5TO13:LOCATE6,I:PRINT"z"SPC(18)"z"
:NEXT:LOCATE6,14:PRINTA$:LOCATE11,7:PRIN
T"ALL CLEAR!":LOCATE8,11:PRINT"CONGRATUL
ATIONS!":A=USR1(0)
250 A=USR7(0)+LOG(1):IFSTRIG(0)+STRIG(1)
=0THEN250ELSEFORI=0TO31:VPOKE6912+I*4,20
9:NEXT:GOTO40
260 A=SQR(2):FORI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG
(1):NEXT:RETURN
270 DATA 21,08,01,11,D7,02,CD,4A,00,47,E
6,C0,4F,78,CB,3F,E6,70,B1,4F,78,CB,3F,CB
,3F,E6,0E,B1,CD,4D,00,23,CD,20,00,20,E1,
21,82,D1,11,00,38,01,80,00,CD,5C,00,06,0
4,21,02,D2,11,00,03,C5,01,20,00,E5,D5,CD
,5C,00,D1,E1,01,20,00,09,EB,01,40,00,09
```

※行280〜350は省略。

```
360 DATA AAAMAAIIIIIAAAAAAEAAIIIAAAAAEEE
AEAUIUAAAAAEQAEEAMIMAAAAUEEAAAAEIMAAAAMA
AAMAIIIEAAMAEEEEEEEEEEAAIIIIUAAAAEEEAIIII
IEEEEEEEEEIIIII,1,2
370 DATA AAUAAAAAAAAAAAAAMAAQAEAAAAAAAAE
AAEEAAMAAAAEEEEEIAAIEEAAUEAIAAEEIIAAEAMA
AAEEEEAAAEEAMUEEAAEAAMAAAAEIIIIAIIIIEEAA
EIIUAAAAUIEEEEE,8,1
380 DATA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAQAAAAAAAAAAEE
EEEAAAAAAAAAAAAAAAMAMAAQAAEEEEEIEEEEAMAAI
UIUAAUIAAEEAAEEEEEEEEEEEEEAEEEEEEEEEEEEEE
EEEEEEEEEEEEEEE,8,4
390 DATA AAAAAAQAAAAAAQAAAAEEEEAAAAEEAAA
EAAAAAAMAAAAAMAAAAIIIIIIAEEIEEAEEEAAAMEA
AUEEEAEEAAAEEAAIAEAAAAAAAAAAAAIAEEEEEEEEE
EEEIAAAAAAAAAAAA,1,4
400 DATA UAEAAAAAUAAAAAMAEAEEEAEAQAAEMAE
AAAAEAAEEEAMAAQAAAAMAAAAAMEEEEEAEEEEEAAAM
AAAAEMAAAAMAAMAAAAAMAAEEEEIEAAMAAEEAAAAE
UEAAEEAIIAMAAAE,5,4
410 DATA AAAAAAQAAAAAAUAAAAAAEEEEMAAAEAAA
EEEEEEEAAAEAAEEAAAAEEEEEEUAEAAMAAAAAAAAAM
AEEEEEAAAAAAEEAAEUEUEQAAAEUEEAAEAEAEEAAA
EAAAAAAAAEAEAEE,4,2
420 DATA AAAAAAAAAAAAAAAAAAMAAEEAAAAAAAAEEE
EAAAQAAAAAAQAAAEAEEEEEAAAEAMAAEEUAAEAAAA
IIIAAEEEEAMAAEUEAAAMAAAEEEEAIEAIIIIIIAAMA
AUIIAAAAAUEEEEE,10,3
430 DATA AAAAAAAAUAAAQAAAAAAAAAAAMAAAEUAAA
AAAAEEEEAAEAAAAAAAEEAIIEEEAAAAAEAAAAAAAAA
AAAEAAAAMQEAAAAMAAAAEEEEAAAEEEEEEAEAEEEEA
IUAAAAAAAAAEIEEU,10,5
440 DATA EEAAAAAAAAAAAAAAEEQAAAQAAAAQAAEEE
EEAEAAAQMAAAAAAAMEAEAAEEAAAAMAEEAAAMEAAEA
AEEAAAAAEEEEEEUAEEIAAEEAAAAUEAAEUEEEAAEEE
EEAAAIAAAAAAAAAU,8,3
450 DATA AAAAAAAAAAAAAAUAAAAAAAAAEAAAAMAAM
QAAAEUEAAAMAAEEEAAAEAAAAMAAAAAAAMAAEAQAEA
EEEEEEEEMAMAEEEAUIAEUIEEIIEAAEIIAAEIAAAE
AAEAAAAAAAAAIUA,1,6
460 DATA 2,1,-1,-2,2,1,-1,-2,4,4,3,2,2,1
,0,0,0,0,-1,-2,-2,-3,-4,-4
```

Mファンにいいたい放題!

★MSXが大好きだから、Mファンが好きだから、このままMファンが終わってしまうのは嫌です。だから、定期購読の申し込みをさせていただきます。書店で売るよりも、直接のほうがもうけも増えるでしょう。少しでも長続きしてくれるなら、と思います。「いったんご送金いただいた……ご返金致しかねますので……」の一文を信じています。次号で休刊なんてのはやめてくださいよ。(長崎県/福井寛・?歳)★なんとかがんばってMファンを続けてください。定期購読もたぶん申し込みます。小4のころから(確か『ガリウスの迷宮』でスライムが表紙のやつ)買っているので、なくなるとすっげーさびしいです。がんばってください。(新潟県/小町敏隆・?歳)

TOOL 「ツール!」 ファンダムアネックス ツール専門館

SCREEN5、7、8、12を自由自在に操る

SHU Ver. 0.0

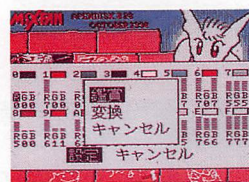
MSX turbo R 専用　by MIJINKO-SOFT

SCREEN5、7、8、12のあいだを自由に変換できるグラフィックモード変換ツール。対応しているモードの豊富さと変換の高速さがウリ。

前号のツール技評で、もっとも読者の反応があった、『SHU』を採用し、収録した。これはSCREEN5、7、8、12のグラフィックモードの画像を、SCREEN5、7、8、12のいずれかのグラフィックモードに変換できるという変換ツールだ。

ファイル形式はBSAVEとCOPYから選ぶことができ、パレット形式は画像ファイル内のパレット、グラフサウルス互換パレットファイル、MSX標準パレット、以前使用していたパレットから選べる。

インターレースモードも指定でき、また、画像を4分の1に縮小することもできる。

そして、今まであげた要素が、読み込みファイル、書き出しファイルについて、すべて独立に指定できるというかなり強力なツールだ。変換速度も数秒から長くて数分と満足いくものだ。

扱えるグラフィックモードの豊富さがウリ

操作ガイド

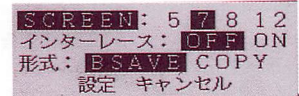
操作はキーボードのみ。

カーソルキーの上下で選ぶ項目を変更、カーソルキーの左右で項目内のパラメータなどを選択し、スペースキーで決定。

「設定」と「キャンセル」がある場合、「設定」でコマンドの実行、「キャンセル」で1つ前のコマンドに戻る。このときカーソルキーの上下を押すと、項目の選択に戻れる。

CTRLキーは、SCREEN5か7で、パレットが変化して画面が見にくくなったときに、表示文字の色を変えるもの。

SHIFTキーは、コピーセーブ範囲指定のカーソルの移動距離を変えたり、パレット調整のマスクを切り換えたりする。

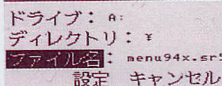
SCREEN: 5 7 8 12
インターレース: OFF ON
形式: BSAVE COPY
設定　キャンセル

操作のほとんどはカーソルキーとスペースキーですんでしまう

ファイル名入力

画像ファイルのロード・セーブ、パレットファイルのロード・セーブと、かなりひんぱんにお目にかかる画面だ。

カーソルキーの上下で入力項目を変更し、文字の入力には文字キーを使うが、最後にリターンキーを押す必要はない。

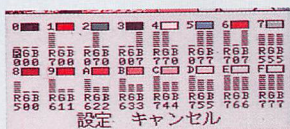
BSキー、DELキー、カーソルキーの左で1字削除。

ドライブ: A:
ディレクトリ: ¥
ファイル名: menu94x.sr5
設定　キャンセル

ファイル名入力中。決定はやはりスペースキー。サブディレクトリの指定もOK

パレット設定

パレット設定では、カーソルキーの左右で変更したいパレットのRGBを選び、上下でその数値を0～7の範囲で変更する。

変更したいパレットを選ぶときは、カーソルキーの左右で選択しているRGBが変わる(RGBの文字のいずれかが反転)。

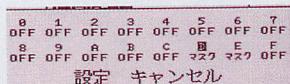
変換画のパレット設定のときは、SHIFTキーでマスク切り換えができる。マスクしたパレットは変換には使用されない。

数値をカーソルキーの上で増やすと、グラフが伸びて、画面上の色も変わる

マスク設定

パレットの「自動設定」を選んだときのみに出てくる設定だ。自動設定したときに割り当てられたくないパレット番号をカーソルキーの上下で「マスク」にする。

アドベンチャーゲームなどで文字の色や枠の色などが決まっているときに、そこで使うCGは文字や枠の色をマスクして変換すればいいだろう。

0	1	2	3	4	5	6	7
OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
8	9	A	B	C	D	E	F
OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	マスク	マスク	OFF

設定　キャンセル

上側の数字がパレットの色番号で、下側がマスクをするかどうか

コピーセーブ指定

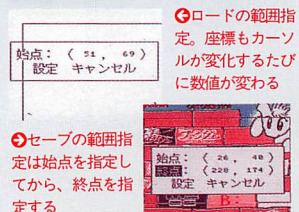
コピー形式でセーブするときのセーブ範囲を指定する。

まず始点を指定する。カーソルキーで枠の左上側を動かして、スペースキーで決定。

次に終点を指定する。おなじようにカーソルキーで枠の右下側を動かしてスペースキーで決定。

SHIFTキーを押していると、通常1ドットずつのカーソルの動きが、10ドットずつになる。

コピー形式のファイルをロードするときは、始点のみを指定すればいい。

始点: (51, 69)
設定　キャンセル

ロードの範囲指定。座標もカーソルが変化するたびに数値が変わる

セーブの範囲指定は始点を指定してから、終点を指定する

付録ディスク収録ファイルについて

『SHU』の起動に必要なファイルは全部で3本で、付録ディスクのディスク①に収録してある。

SHU.BAS　起動BASICプログラム
SHU2.BAS　本体BASICプログラム
SHU.BIN　マシン語プログラム

このほかに、変換する画像データファイルが必要。SCREEN5、7、8、12のいずれかのモードで、BSAVEかCOPYでセーブされていればOK。

市販のCGツールも、たいていこれらの形式でセーブすることができるはずである。

パレットも必要ならばグラフサウルス用のパレットファイルが読み書きできる。

→P85の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

Mファンにいいたい放題！

★「ツール技評」にあった「SHU」はけっこう役に立ちそうなので、10月号にはぜひ収録してほしいと思います。（埼玉県／村越悦夫・19歳）★ぜひ「SHU」を収録してください。（宮城県／花岡隆一・20歳）

基　礎　編

このツールを使う目的は、前号のツール技評への感想の手紙を見ると、付録ディスクなどに収録されているCGを自分の持っているCGツールに読み込ませたい、というものが多かった。そこでこの基礎編では、それに近いかんたんな例をもとに、コマンドの意味を説明する。

起動直後のメインコマンド。変換やSAVEが終わった後もこの画面になる

SHUのコマンドは、すべてメニュー形式で進んでいく。実際の画像変換のおおまかな流れは、起動時のメインコマンドを上から順番に実行すればいい。つまり、変換先のモードを設定し、ファイルを読み込み、変換して、セーブするという流れだ。

各コマンドはこれから詳しく見ていくが、「FILES」と「鑑賞」はここで紹介する。

「FILES」は、ディスク中のファイル、残り容量を表示するもの。画像ファイルを入力するときに、ファイル名を手で入力しないといけないので、このコマンドでよく覚えておく必要がある。

「DRIVE」の指定は「:」まで、「DIRECTORY」の指定は「¥」まで書く。「WILDCARD」で表示ファイルを限定することもできる。「RETURN」以外ではディスクの再検索をして、RETURNで終了。

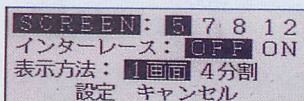
「鑑賞」はウィンドウを消して、表示されている画像を鑑賞するためのもの。変換前の画像を読み込んだ直後にも鑑賞できる。もう一度スペースキーを押すとメインコマンドに戻れる。

スクリーンモード変更

まずこのコマンドで、変換後のスクリーンモードを指定しておく必要がある。ここを設定しないままにファイルを読み込んでも、結局キャンセルして設定しなくてはいけないので、忘れないように。

SCREEN7のときは、横のドット数が2倍になるので、ウィンドウや文字が縦長になる。SCREEN8と12は、ドット数は5とおなじだが、パレットがない代わりに、色数が8なら256色、12なら19286色と多い。

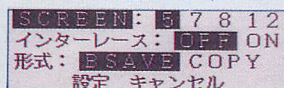
「表示方法」で「1画面」を選ぶと等倍変換に、「4分割」を選ぶと縦横半分の縮小変換になる。

インターレースは縦のドットが通常の倍になるもので、変換後、2枚の画像としてセーブする。

この初期値だと、SCREEN5（256×212ドット、16色）で、ノンインターレースモードに等倍変換される

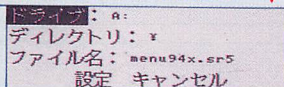
ファイル読込・変換

これがSHUの中心部分。画像データをファイルから読み込んで、「スクリーンモード変更」の設定どおりに変換する。

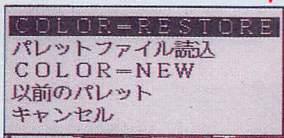
「スクリーンモード変更」で指定したモードによっては、パレット関係の指定や縮小変換の位置の指定などがなかったりするので、右下のカコミを見てほしい。

●読み込むファイルのモード

読み込む画像データファイルは、SCREEN5の画面モード。インターレースはOFFで、BSAVE形式でセーブされている

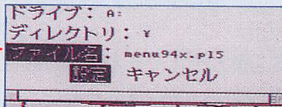
●読み込むファイル指定

ドライブ: A:
ディレクトリ: ¥
ファイル名: menu94x.sr5
設定 キャンセル

Aドライブのルートディレクトリにある「MENU94X.SR5」を読み込む。ないときはメインコマンドの「FILES」で探そう

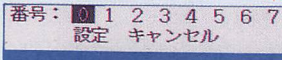
●パレット設定

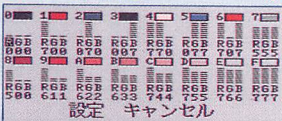
COLOR=RESTORE
パレットファイル読込
COLOR=NEW
以前のパレット
キャンセル

メニューの上から順番に、画像内のパレット、グラフサウルス互換パレットファイル読み込み、MSX起動時のパレット、以前設定したパレットという意味

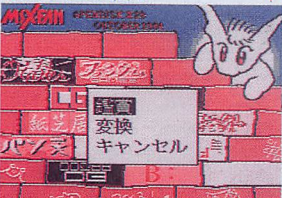
●パレットファイル指定

ドライブ: A:
ディレクトリ: ¥
ファイル名: menu94x.pl5
設定 キャンセル

パレットファイルも画像ファイルとおなじようにして読み込む。ここで入力したファイル名は記憶されていて、何度も入力する手間が省ける

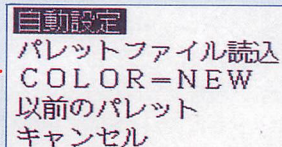
●パレットのトラック指定

番号: 0 1 2 3 4 5 6 7
設定 キャンセル

グラフサウルス互換パレットファイルにはトラックが8つ用意されているので、そのなかから選ぶ。グラフサウルスのマニュアルを参照

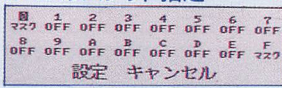
●パレット調整

読み込んだパレットを微調整できる。これで読み込んだCGの色が最終的に決まる。画面を見ながら納得がいくまで調整しよう

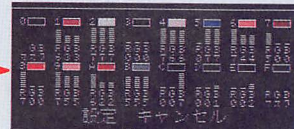
●読み込み終了

「鑑賞」はメインコマンドのものとおなじ。「変換」で変換作業が始まる。「キャンセル」は、一番最初の「読み込むファイルモード」からやり直し

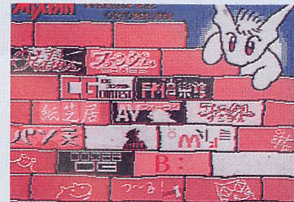
●変換後のパレット

自動設定
パレットファイル読込
COLOR=NEW
以前のパレット
キャンセル

変換後のパレット。読み込んだ画像から自動的に作成するか、新たにファイルから読み込むか、MSX起動時のものか、以前設定したものか

●マスクパレット指定

0 マスク　1 OFF　2 OFF　3 OFF　4 OFF　5 OFF　6 OFF　7 OFF
8 OFF　9 OFF　A OFF　B OFF　C OFF　D OFF　E OFF　F マスク
設定 キャンセル

「自動設定」の場合、このマスクパレットの設定を行う。使われたくない番号をマスクにする。この後、パレット作成のために、しばらく時間がかかる

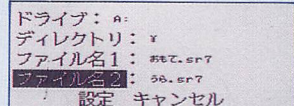
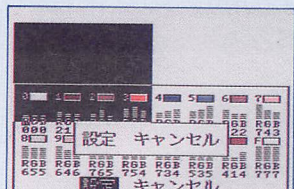
●パレット調整

文字の色が見にくいなら、CTRLキーで文字色を変えよう。SHIFTキーでマスクを変更も可。このパレットで良ければいよいよ変換だ

●できあがり！

この例以外では…

様々なモードをサポートしてるので、モードの違いによっては存在しない項目や、モード独自に設定しなくてはならないパラメータがある。

SCREEN8、12ではパレット関係のコマンドがなくなるし、コピー形式のファイルを扱うときは座標の指定が必要だ。インターレースのON、OFFでもファイル名の指定が2ページ分、2ファイル指定する。

これらのコマンドは、選択しているモードにより自動的にウインドウが現れるので順番に入力していけば難しい問題はないだろう。

ドライブ: A:
ディレクトリ: ¥
ファイル名1: おもて.sr7
ファイル名2: うら.sr7
設定 キャンセル

インターレースの画像を読み込むときのファイル指定。2ファイル指定する

「4分割」を指定したときの縮小変換は、画面の4分の1が反転している変換先の位置をカーソルキーで動かして指定する

SAVE

さあ、うまく変換されたのなら、この画面を保存して、別のCGツールで加工したり、紙芝居などのプログラムで読み込んだり、CGコンテストに応募したりしたい。

この「SAVE」には大きく分けて2種類のセーブ方法がある。「BSAVE」と「COPY」だ。

「BSAVE」は、BASIC上で、

BSAVE″ファイル名″，開始アドレス，終了アドレス，S

としてセーブされるものとおなじだ。グラフサウルスの「.SR？」やDD倶楽部、F1ツールディスクでも対応している。

「COPY」はおなじくBASIC上で、

COPY(A，B)－(C，D)TO″ファイル名″

としてセーブされるものだ。グラフサウルスの「.GL？」に対応する形式だ。

形式：BSAVE　COPY
設定　キャンセル

全画面なら「BSAVE」、部分的に必要なら「COPY」か

これらのCGツールを使うなら、そのツールが扱っている拡張子でセーブするといいだろう。

画像ファイル上
パレットファイル作成
セーブしない
キャンセル

BSAVEのパレットの保存形式を選択。BASICで使うなら画像上がいい

応　用　編

SHUでできることは、基礎編に書いたことで全部だ。あとはどのようなときにこの機能が使えるのかだが、これはこのページを読んでいるみんなの発想にかかっている。

ここで作者のMIJINKO－SOFTが送ってくれた使い方の例を紹介しよう。

●『家』をMSX2用に改造する

MSX2ユーザーの友人がいて、Mファンの『家』('93年11－12月情報号ファンダム、MSX2＋以降、伊藤直輝作)をやりたくて毎日ターボRを持っている僕の家にやってくる。何とかしてくれ、というときだ。

画像がSCREEN12(COPY形式)のほかは、MSX2互換なプログラムなので、SHUでSCREEN8にCGデータを変換して渡してやればいいだろう。

●SCREEN8のグラフィックをSCREEN5に変換

SHUの機能そのものです。MORO'Sショップへの質問にもあった。色数があまり多くなければ容量は半分になって、多くのグラフィックが1枚のフロッピーにセーブできる。

●手軽にSCREEN12のグラフィックを描く

SCREEN12のYJKは色化けのため作成が難しいが、まずSCREEN8でグラフィックを描いて、SCREEN12に変換する。その後自然画伯やOuT－SeTのようなYとJKを別々に修正可能なツールで修正すると、かんたんにカラフルなSCREEN12のグラフィックを作成することができる。

●パレットの数を変更する

SCREEN5や7でグラフィックを描いているうちに、パレットが足りなくなることがよくある。そんなときに、変換後のパレットを、不要なものを「マスク」して同一画面モードに変換すればパレットがあく。

と、このようにいろいろ考えられるSHUの用途。もしおもしろいものを思いついたら、「ツール／」SHU係まで、どしどし送ってきてね。

半透明キャラクタ!!

インターレースの画像からノンインターレースの画像に変換する機能をうまく使ったエフェクト。2枚の画像を合成して、半透明な効果を産み出す。スクリーンモードは自然画の12がきれいだ。

まず背景のみのグラフィック①と、おなじ背景にキャラクタのいるグラフィック②を描く。

SHUで原画と変換画のSCREENはおなじにし、インターレースは原画をON、変換画をOFFにする。

①と②を同時にロードして変換すると、キャラクタが透明度50%の半透明グラフィック③が完成。

さらに①と③で75%、②と③で25%のグラフィックも作れる。

ホントはこのキャラのまわりに背景がないといけないんだけど

CGコンテストのSCREEN10のグラフィックを使った

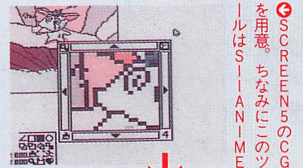
だいたい雰囲気は出てるかな。ちなみにこれはSCREEN12

アンチエイリアシング!?

ジャギーを中間の色で目立たなくすることをアンチエイリアシングという。それをSHUはやってくれるというのだ。やり方は4分の1画面未満のときは次の手順でできる。

まず原画を縦横1ドットずつ大きく描き、縦横2倍に拡大しセーブする。このとき拡大先の左上の座標は(1，1)にする。

SHUで縮小して(1，1)を始点としてコピー形式でセーブすればOK。

ただしある程度の条件が必要なようだ。線が細いとぼかしがかかったようになってしまう。また縮小のときのマスク設定もかなり影響するだろう。研究してね。

SCREEN5のCGを用意。ちなみにこのツールはS－ANIME

縦横2倍に拡大してみる。これは今回使わなかったルーシャオのCG

ガーン。ずいぶんぼけてしまった。ボカシの効果として使えるかも

お　わ　り　に

かんたんな使い方程度しか紹介できなかったが、作者のMIJINKO－SOFTは、内部動作の説明、画像用バッファをマッパーRAMにとって、中間ファイルを作らないとか、近い色のパレットを探すときのベクトルの計算などを、延々とつづった手紙を同封してくれた。

そして最後に作者の呟(つぶや)きとして、近ごろのファンダムのD部門への批判が書いてあった。

D部門の作品すべてではないが、むやみに画像データを使ってないか。工夫すれば、それほど容量をとらないデータでも、安易に画像データにしている傾向がある、というものだった。

しかし、彼はD部門を否定しているのではない。単純な画像は圧縮できるが、複雑な画像は圧縮がきかない。そのようなリアルな画像を、このSHUを使って、D部門の作品に使ってもらいたいのだ。ファンダムの投稿者にどんどん使ってもらいたいツールである。

SHUのタイトル画面。BASICの命令で描かれた画面の容量は1Kバイト程度

SUPER BEGINNERS' 講座

スーパー ビギナーズ

超初心者

第13回

今回のテーマ

ページ切り換えを使う

プログラムでページを切り換えるとき、どんなことに注意すればいいか？　また、ページ切り換えを使えば、どんなことが可能なのか？

前回までは、あらかじめファンクションキーに登録しておいたり、キーボードから直接入力したりしてＳＣＲＥＥＮ１のページ切り換えを体験してきた。

では、プログラムでページ切り換えを使いたいとき、どのようにしておこなえばいいだろうか？

ＰＯＫＥ文とＶＤＰ(２)を使って、その場その場で切り換える。

もちろんそれでいいのだが、プログラムの中で、何度もページを切り換えたりするときは、いっそサブルーチンにでもしておいたほうがやりやすい。

今回はまず、プログラムでページ切り換えを使うときについて、紹介しよう。

ページ切り換えサブを作る

次ページのリスト１とリスト２は、ページ切り換えサブルーチンの例だ。

パッと見ただけで、両者の違いがわかる人は優秀。すでにページ切り換えの難関の１つをクリアしているといえる。

２つのサブルーチンの違いは、リスト１ではページ単位、リスト２ではアドレス単位になっているという部分にある。

ＳＣＲＥＥＮ１のページ切り換えでは、ディスプレイページとアクティブページとで、切り換えられる大きさが違っている。ディスプレイページでは、&Ｈ４００バイトのページ単位の切り換えしかできないのに対して、アクティブページでは１バイト単位で切り換えることができる。

この違いがあるために、ページ切り換えを使う目的によっては、どちらで切り換えたほうがよいか変わってくる。

例えば、いくつかのページに文字を書いておき、それを連続して切り換えるなどというときには、ページ単位で切り換えてやったほうがやりやすいはずだ。

実際には、ディスプレイページのみとか、アクティブページのみで切り換えることが多いので、慣れてきたら、その場その場で切り換えるほうがいいだろう。

注意すること

プログラムでページ切り換えをおこなうとき、注意してほしいことが２つある。

まず、プログラムを組んでいるときの注意。ためしにＲＵＮしたときなどで、エラーが出たりしてプログラムが途中で止まったとき。ディスプレイページとアクティブページが別々になっていたり、アクティブページがＶＲＡＭの文字やスプライトの情報が保存されている部分になっていたりすると、打ち込んだ文字が見えなかったり、画面の表示がおかしくなっていたりして困ってしまうことがある。

泣く泣くリセットしたという人もときどきいるので、そのようなことがないように、あらかじめ、ファンクションキーのどれかに、画面モードをＳＣＲＥＥＮ０に変更する設定を登録しておこう。

⇧画面のプログラムを実行すると……？　ページ切り換えの後、エラーで中断してしまう

もうひとつはプログラムが完成した後だ。ＣＴＲＬ＋ＳＴＯＰでプログラムの実行を中断したとき、先に述べたのとおなじ結果になることがある。ＣＴＲＬ＋ＳＴＯＰが押されたときに割り込みがかかるようにしておき、その割り込み処理でページを元にもどすようにしておこう。

ページ切り換えを使う

ページ切り換えを使えば、いったいどんなおもしろいことができるのだろうか？

ここではページ切り換えを使っ

POKE文とVDP(2)
ＳＣＲＥＥＮ１でページ切り換えをするには、ディスプレイページをＶＤＰ(２)に、アクティブページをワークエリアの&ＨＦ９２２～&ＨＦ９２３番地にＰＯＫＥ文で設定しておこなう。結果的にページ切り換えになるだけで、これらはページ切り換えのための命令ではないので注意。

困ってしまうことがある
プログラム作成時にエラーが出て中断した場合、ページ切り換えをしているときだと、そのエラーメッセージさえも出ないことがある。エラーが出たときのビープ音を聞き逃してしまうと、エラーが出てストップしたことさえもわからないことがある。こんなときは、エラー発生時の割り込み処理を使うと便利なので覚えておこう。

SCREEN０に変更する設定
画面モードを変更すると、切り換えたページが初期化されて元の状態にもどる。そこでファンクションキーに画面モードをＳＣＲＥＥＮ０にする設定をしておくと便利だ。
KEY6, CHR$ (12)+"SCREEN0"+CHR$ (13)
のようにすると、Ｆ６キーに画面モードを変更する設定を登録できる。

CTRL+STOP割り込み
ＯＮ　ＳＴＯＰ　ＧＯＳＵＢ～
で、ＣＴＲＬ＋ＳＴＯＰが入力されたときに呼び出す処理を指定できる。この設定を有効にするには、ＳＴＯＰ ＯＮを実行すればよい。割り込み処理ではページ切り換えをおこなって元の状態にもどすようにしておけば、途中で中断されたときでも、正常な画面を表示することができる。

■リスト1　ページ切り換えサブの例(その1)

```
100 ' DP:ディスプレイ・ページ AP:アクティブ・ページ

110 VDP(2)=DP
120 POKE &HF922,0:POKE &HF923,AP*4
130 RETURN
```

■リスト2　ページ切り換えサブの例(その2)

```
100 ' DA:ディスプレイ・ページ アドレス
110 ' AA:アクティブ・ページ アドレス
120 VDP(2)=DP ¥ 1024
130 POKE &HF922,AA MOD 256
140 POKE &HF923,AA ¥ 256
150 RETURN
```

■リスト3　ページ切り換えを使ったキャラクタパターン定義

```
10 SCREEN 1:WIDTH 32:KEYOFF
20 POKE &HF923,0
30 LOCATE 0,16:PRINT "UェUェUェUェ"
40 POKE &HF923,2
50 LOCATE 8,8:PRINT "?sち\\て█;わホぁウウヌ█ワ"
60 POKE &HF923,24
70 PRINT "  ab"
80 PRINT "@@@@@@"
90 PRINT:END
```

たいくつかのテクニックを紹介しよう。

キャラクタパターンの定義

リスト3は、ページ切り換えを使ってキャラクタパターンを定義するサンプルだ。

ファンダムの作品でよく見かけるキャラクタパターン定義とは違って、VPOKE文などがない。あるのはアクティブページを切り換えるPOKE文とPRINT文だけだ。

アクティブページがどこに切り換えられているかわかるかな？　ページ0、つまり文字の形の情報が保存されている領域に切り換えられている。ということは、ここで何か画面に書き込むと、文字の形の情報が変化することになる。

つまり、リスト3のPRINT文で、キャラクタパターンを定義しているのだ。

リスト3を実行すると、右上の写真のような画面になる。そしてそのときのページ0の様子を、

VDP(2)=0

を実行してよく見てみると、その画面の中に、リスト3の行30で表示した文字があるはずだ。

おなじようなやり方を使って、スプライト属性テーブルを書き換えてやれば、複数のスプライトをいっぺんに動かすこともできる。

VPOKEの代わりにPRINTでVRAMの情報を書き換えるというテクニックなのだ。

スクロールを使って表示

ディスプレイページのうしろの4分の1は、画面に表示することができない。だが、MSX2以降の機種ならVDP(24)を使って表示することができるのだ。

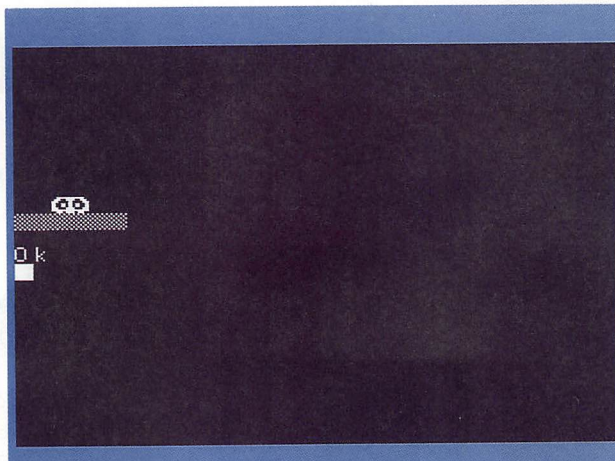
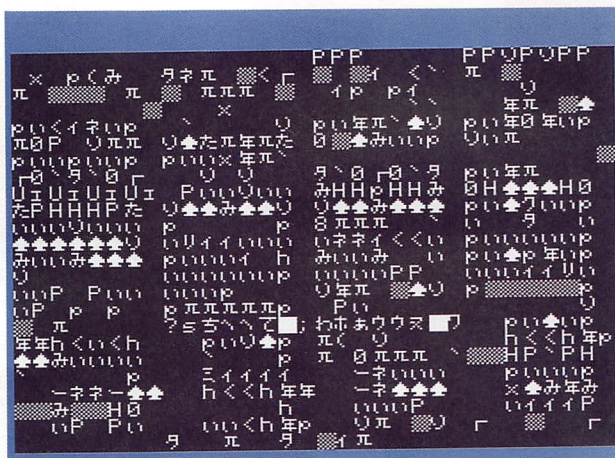
リスト3の実行後に、

VDP(2)=0:VDP(24)=64

を実行すると、すぐ下の写真のようになる。ふつうには表示することができない4分の1の部分も、スクロールさせれば画面に表示することができるのだ。

(MORO)

VPOKE文などがない
キャラクタパターン定義には、SPRITE$関数のようにパターン定義用の命令が存在しない。そのために、VPOKEを使って直接VRAMの情報を書き換えて定義するのがふつうだ。しかし1バイトずつおこなわなければならず、データもかさばってしまう。そこでページ切り換えとPRINT文で定義するテクニックなのだ。ただし、PRINT文では表示することができない文字があるので、パターンによってはまったく使い物にならない。

VDP(24)
MSX2以降の機種では、VDP(24)に、ずらすドット数を設定すればハードウエアで縦スクロールをおこなうことができる。初期状態のVDP(24)の値は0だ。

↑リスト3の実行画面。「ab」と「@@@@@@」の文字の形が変わっているのがわかる

↑リスト3を実行した後に、ページ0に切り換えて、さらにスクロールさせて見たもの

プログラムのご相談・修理・仕立て　MORO'Sショップ

●レーティング表を作るにはプログラムでレーティング表を作りたい。いったいどのようにすればよいのですか？
(宮城県・佐藤勘太郎／？歳)

レーティング表などは、要素の次元数が2つの配列変数を用意すればかんたんに作れます。
具体的には、
DIM R(12, 9)
などのようにして、DIM文で宣言して配列変数を用意しておき、それぞれに数値を代入するのです。
例えば、攻撃力とダイス値から結果を出すレーティング表なら、
R(ダイス値, 攻撃力)=結果
のようにして、あらかじめ、すべての結果を代入しておくのです。
数値を代入するときは、結果の値をDATA文にしておき、FOR〜NEXT文で一括して読み込んでしまえば、手間が省け、修正するときなども楽にできるでしょう。

●ただ今BASICの勉強中なのですが、今読んでいる本の中にはシステム変数のBASE(n)、VDP(n)についてふれられていません。この変数はどのような使い方をするのですか？
(東京都・板谷研志／17歳)

BASICにあるシステム変数のBASE(n)は、VRAMで使われている領域の先頭アドレスを参照したり変更したりするためにある変数で、nの値によって、対応する画面モードや領域が変わります。
VDP(n)もおなじように、VDPレジスタの値を参照したり設定したりするための変数で、これもnの値によって目的とするレジスタが違ってきます。
これらのシステム変数は、nの値によって役割などが違うため、ひとくちに「VDP(n)とはなにか？」のような説明となると、残念ながらこれ以上詳しくは答えられません。

☆プログラムに関する質問などを受け付けています。MSX・FAN編集部「SB講座MORO店」まで、どしどし送ってください。

Mファンにいいたい放題！

★MSXは他の機種にくらべて劣っている点も多いが、手軽にプロミングできるのが最大の魅力だ。このまま消えてしまうにはもったいない。(富山県／榊原健悟・20歳)★ここまで追いつめられていたとは……残念です。僕もMSXではもの足りずFM-TOWNSに乗り換えた口ですが、いまだに(使用回数は少ないながらも)MSXをメインマシン、FM-TOWNSをサブマシンと考えており、先日ターボRをやっと探し出し購入した次第です。厳しいかもしれませんが、いつまでもエールを送りつづけるのでがんばってください。(長崎県／杉本智・19歳)

世界でいちばんわかりやすいC言語体験講座

第5回

ポインタについて

数値には いくつかの型がある

前回までに変数の宣言のしかたなどを話しました。そのときに変数の型についても話しましたね。char型とかint型とか。char型の変数には1バイトの数値を格納することができ、その変数から読み出した数値は1バイトの数値です。int型の変数には2バイトの数値を格納することができ、その変数から読み出した数値は2バイトの数値です。

1バイトの数値とか2バイトの数値とか書くと、ああ違うものなんだな、という感じを受けますが、いったいどのように違うのでしょう。いま、char型の変数に1、int型の変数にも1が入っていたとします。両方の変数の内容を読み出してください。具体的にどう違うかわかりますか？

char型の変数から読み出してきた1は、16進数で書くと01hです。あたりまえのようですけど。int型のほうは少し違います。0001hなのです。2バイトの数値なのです。このように、たんに数値の1といっても、charの1やintの1のように数値にも型があるのです。

ほかにもlong型の1というのもあります。この場合は00000001hという書き方になりますね。

プログラム上でただ1と書けば、それはintの1になります。では、char型の変数に1を正しく代入するプログラムを書いてみてください。

```
================LIST 1=
        char a;

        a=1;
=====================
```

これで正しいでしょうか？　いいえ。いま話したように、aはcharで、1はintなのです。型が違います。型の異なるものをむりやり代入しようとしてはいけません。では、どうするのでしょうか？

キャストします。

型を超える キャスト演算子

新しい言葉が出てきました。キャスト演算子は、型を強制的に変える働きをします。変えたい型名をかっこでくくって、数値や変数名の手前につけるのです。上のプログラムの例でいけば、

```
=====================
        a=(char)1;
=====================
```

になります。

(char)

がキャスト演算子で、これが付いた数値はchar型になります。LIST 1のプログラムの2行目は、このように書くのが正しいのです。これを「charにキャストした」といいます。ではちょっと問題。

```
=====================
    (char) (int) (long) (int) (long)1;
=====================
```

めちゃくちゃにキャストされた式ですけど、この式の値はいったい何でしょうか？

答えはchar型の数値1です。

書かれている1はintです。それは(long)によって00000001hになり、(int)で0001hになり、また(long)で00000001hになり、(int)で0001hになり、最後に(char)で01hになったわけです。

MSX-Cは、型のチェックのきびしいコンパイラです。charとintの違いだけでも警告されたりします。こういうときは、キャスト演算子で型を正しく変換してあげてください。

もう1つの型 ポインタ

数値の型について、もう少し。

C言語には、(char)1や(int)1のようなふつうの数値のほかに、アドレスの値もあります。メモリアドレスの0001hですね。これはintの1とは違うのでしょうか。おなじ2バイトの数値です。でも違います。アドレスはアドレスであって、ふつうの数値ではないのです。ちょっと計算してみると感覚的にわかると思いますから、かんたんな計算をしてみましょう。

```
=====================
        2*2;
=====================
```

こういう式なのですが、ふつうの数値なら答えは4です。それはcharでもintでもlongでも同じことすね。ではアドレスの0002hとアドレスの0002hをかけあわせてください。答えは何でしょうか？　0004hですと答えた人、間違い。

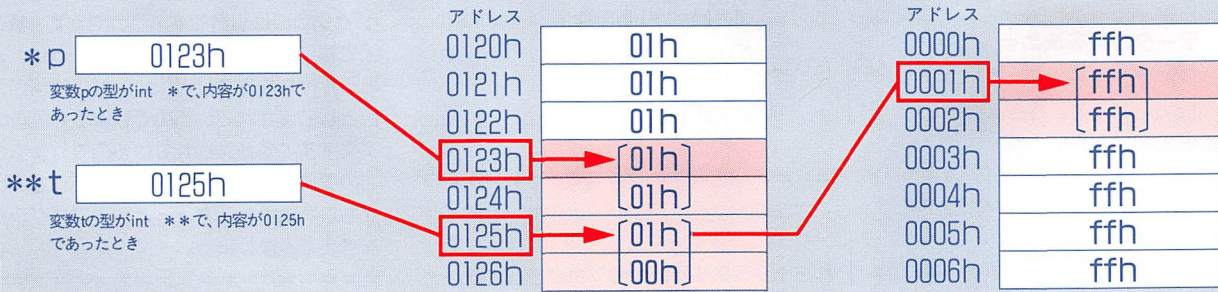
いままでBASICやマシン語でプログラムを組んでいて、アドレスにアドレスをかけたことがありますか？　アドレスにメモリ領域の長さなどを足したことはあるでしょう。でもアドレスにアドレスをかけたことなどないはずです。正解は、「こんな式はありません」というわけです。

アドレスも数値の一種ですが、ふつうの数値とは違います。

いま、アドレスという言葉を使いました。マシン語やBASICでは、よく使った単語ですね。

もちろんC言語でも使います。ただC言語では、アドレスを表す数値や変数のことを、とくに「ポインタ」と呼んでいます。

■図　ポインタが「指し示す」もの

変数pの型がint　*で、内容が0123hであったときと、変数tの型がint　**で、内容が0125hであったときを図にしたものです。まず、どちらの変数も*が付いているので、変数の内容をアドレスとして、そのアドレスのデータを参照します。変数pが参照した先はintで、この場合は0101hという数値を得ます。変数tは*が2個付いているので、参照した先のデータはintではなく、int　*(intへのポインタ)となります。つまり、最初に参照する2バイトはアドレスの値なのです。変数tは*が2個付いているので、最初に参照したデータをアドレスとして2回目の参照を行い、ようやく数値が得られます。

ポインタを扱うための3つの知識

C言語を勉強していると、みんな「ポインタ」という単語に悩まされたりします。ポインタというものがわからなくて困っているのですね。でも一度でもアセンブラをやったことがある人ならかんたんです。ポインタとはアドレスのことです。ポインタは、charやint、longとも違う数値だといいました。つまり型が違うのです。ポインタは、あくまで「ポインタ型」なのであって、charやintではありません。

ポインタというのは、日本語に直訳すれば「指すもの」です。ポインタは何かを指しているのです。ポインタはつまりアドレスですから、そのアドレス上には、何らかのデータがあります。それはcharの数値かもしれません。intの数値かもしれません。もしcharのデータが置かれているアドレスを指しているなら、それは「charへのポインタ」です。intのデータが置かれているアドレスなら「intへのポインタ」です。

こんなふうに書くと、置かれているデータによってポインタの型が決まるように見えますが、じつは違います。まずポインタの型があって、それが指し示したアドレスのデータの型が決まります。そのことをかんたんなプログラムで説明していきましょう。ポインタを扱うためには、ポインタの宣言のしかた、ポインタへのキャスト、ポインタが指すデータの読み出しという3つのことを知らなくてはなりませんから、まずそれらをかんたんに説明します。

●ポインタの宣言のしかた

ポインタの宣言はこうやります。

====================

```
char　*p;
int　*t
```

====================

ふつうの変数の宣言のところに、*マークが入りました。これがポインタの宣言です。pという名の変数は、charへのポインタです。tという名の変数はintへのポインタです。

ポインタの指す先のデータが、さらにポインタのような場合があります。マシン語的にいうと、アドレスを格納している領域のアドレスを扱うときです。こういう場合は、以下のようになります。

====================

```
char　**p;
```

====================

pは、charへのポインタへのポインタです。まあ難しいことはわからなくても、宣言のときに変数名の手前に*を付ければポインタになるわけです。

●ポインタへの型変換(キャスト)

よく「1はintだから……」という書き方をしてきました。「1はcharへのポインタだから」という文を、いまのように書くと「1はchar*だから」というふうになります。変数の宣言のときに書いたような書き方が、型名として書かれるわけですね。キャストするときもおなじです。

数値の1をアドレス0001hになおしてみましょう。

====================

```
(char　*)1;
```

====================

と、こうなります。この数値は、charへのポインタになりました。

●ポインタの指すデータ

ポインタの指すアドレスのデータを得ることを「参照」といいます。参照の演算子は*です。かけ算のマークと同じですが、使い方が違います。ちょっと並べて書いてみましょう。変数　a, b　はint、pはcharへのポインタであるとします。

```
a*b;　　……かけ算
*p;　　 ……参照
```

何が違うかわかりますか？　*マークの左側に数値なり変数なりがあるかないかです。上のように、演算マークの両脇に数値や変数があるものを「二項演算子」といい、右側にしかないものを「単項演算子」といいます。二項演算子の*はかけ算、単項演算子の*は参照になります。

ですから、アドレス0001hに書かれている1バイトのデータを得ようとした場合の式はこうなります。

====================

```
*(char　*)1;
```

====================

まずintの1がキャストされ、アドレスの0001hになります。つまり、charへのポインタになります。次に、参照演算子によって、そのアドレスのデータが得られるのです。では次のは？

====================

```
*(int　*)1;
```

====================

これは、アドレス0001hと0002hの2バイトに書かれているデータを2バイトの数値として得る式です。ちょっと応用です。

====================

```
*(int　*)1=100;
```

====================

これはどうでしょうか？　こんどは逆に、アドレス0001hと0002hの2バイトの領域

に、数値100を書き込むことができるわけです。あ、でもこのプログラムをコンパイルして実行してはいけません。アドレス0001hはいじってはいけない場所なので、暴走してしまいます。

ポインタの型がデータの型を決める

ポインタの宣言、キャスト、参照の3つのことを知ったところで、さきほどいったことを思い出してください。置かれているデータによってポインタの型が決まるように見えるけれど、じつはポインタの型が置かれているデータの型を決めるのだということです。次のプログラムを見てください。

```
================LIST 2=
int main()
{
        char *p1;
        char *p2;
        int  *p3;

        p1=(char *)0x8000;
        p2=(char *)0x8001;
        p3=(char *)0x8000;

        *p1=(char)2;
        *p2=(char)1;

        printf("%dn", *p3);

        return 0;
}
====================
```

LIST 2は、コンパイルし実行することができます。実行すると、258という数値が表示されることでしょう。charへのポインタを使ってアドレス8000hに02hを書き込み、8001hに01hを書き込んだあと、intへのポインタを使っておなじアドレスの8000h、8001hを読み出したので0102hという値が得られて258となったのです。

おなじアドレスを、charへのポインタとintへのポインタが指しています。アドレスに置かれたデータがポインタの型を決めるのではないことがわかります。intへのポインタで指せば、どこを指していてもそこはintなのです。charでもそうです。つまり、ポインタの型が、置かれているデータの型を決めるのです。

ポインタに種類がある理由

charへのポインタ、intへのポインタなどと、いくつも種類があるのはなぜでしょうか?

```
====================
        char *p1;
        int  *p2;

        p1=(char *) 0x8000;
        p2=(int *) 0x8000;

        p1=p1+1;
        p2=p2+1;
====================
```

charへのポインタp1とintへのポインタp2に、それぞれ8000hを代入して、それを1プラスするだけのプログラムです。このプログラムの実行後、p1とp2の値はそれぞれどうなっているでしょうか。答えはp1は8001hに、p2は8002hになっています。1を加えただけなのに、intへのポインタは2加算されています。

ポインタは、指した先のアドレスだけがデータであるという考え方をしません。intへのポインタならば、intデータがたくさん並んでいる領域の1か所を指しているという考え方をします。8000hにintのデータがあったなら、その次のデータは8002hに置かれているはずです。だから、intへのポインタは1をプラスしただけで、2加算されたわけです。1をプラスするというのは、「1個後ろのデータを指しなさい」という意味なのです。charは、1バイトデータですから、charへのポインタで計算をおこなえば、そのままアドレスになります。

1を引いた場合も同様です。intへのポインタなら、intの大きさの2バイトぶん手前を指します。longへのポインタなら4バイトぶんです。

では、p2に8001hを指してもらいたい場合はどうするのでしょう。

```
====================
        p2=(int *) ((char *) p2+1);
====================
```

まずp2をcharへのポインタに直してから1を足し、その答えをintへのポインタにします。

こういう仕組みは、次回お話する配列変数の話題との関連で重要です。ポインタは、ただたんにアドレスを意味しているだけではないのです。

文字列とポインタの深い関係

さて、最後にちょっと別のお話をしましょう。いちばん最初にハローCというプログラムを紹介しましたね。"hello.c"という文字列を表示するプログラムです。

```
====================
        printf ("hello.c");
====================
```

printfは関数です。関数ですから"hello.c"というのは引数です。こうやって、紙の上で書いているぶんには、ああそうか、と思うだけなのですけど、printfには何が引数として渡されているのでしょうか。この7文字すべてが渡されているのでしょうか。このプログラムを見るかぎり、それでいいかもしれません。ちょっと別のプログラムを考えてみましょう。

```
====================
        printf ("No part of this book may be reproduced, in any form or by any means, without permission in writing from the publisher.");
====================
```

こんな長い文字列だったらどうでしょう。この全部の文字をprintfに渡すのでしょうか。そんなことをしていたら、いくら速いCでもまいってしまいます。じつはこういう文字列は、文字列の先頭アドレスを渡しているのです。文字列だけではありません。大きなデータを扱うときは、ポインタで扱うのです。文字列というのは、文字の集まり、つまりcharの集まりですから、charへのポインタで扱われます。ちょっと証拠を見てみましょう。

```
====================
        char *p;

        p="12345";
        printf(p);
====================
```

これで、"12345"が表示されます。"12345"という文字列が、メモリのどこかに置かれていて、pはそこを指すアドレスになっています。次のはどうでしょう。

```
====================
        printf("12345"+1);
====================
```

これは、"2345"が表示されます。"12345"の先頭アドレスに1加えたものがprintfに渡されたのです。

今回はポインタのお話でした。ポインタのお話がこれでおしまいと思ったら大間違い。ポインタとは切っても切れない関係の「配列」の話が、次回に続きます。

(飯田崇之)

第5回 走査線割り込みを効かす

なめらかにスクロールする背景と、じっと画面の端に居すわるスコア表示。そんなゲーム画面を見て、いつかは自分もと思うことがあるはず。今回は、その仕組みを明かそう。

MSX・FAN 付録ディスク

→P85の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

いつもは割り込みといえばインターバル割り込みのことでした。1/60秒ごとに定期的に割り込みが入るというものですね。これはVDPの垂直同期割り込みという機能を使って実現しています。TV画面というのは1秒間に60回表示しなおされています。その1/60秒ごとに画面と画面との表示の書き替えの間が垂直同期期間で、VDPはこのときに割り込みを発生させていたのです。

さて今回は、別の割り込みを使ってみます。TV画面は、たくさんの横線が組み合わさって面の表示になってます。その横線は走査線と呼ばれ、MSXの場合は数百本です。MSXのVDPは、上から何本目かの走査線を1本指定して、その走査線が表示し終わった瞬間にも割り込みを発生させる機能があります。これを走査線割り込み、または水平同期割り込みといいます。

いきなり、むずかしい話になってしまいました。ともかくサンプルプログラムを動かしてみましょう。走査線割り込みを使って、これからどういうことをするのか、なんとなくわかってくるでしょうから。

●走査線と垂直帰線

■走査線

TV画面は光の横線がたくさんあつまって表示されている。TVに目を近付けて見ると分かるかもしれない。その横線は、画面の上から順番に表示されていく。その1本1本を走査線という。

■垂直帰線

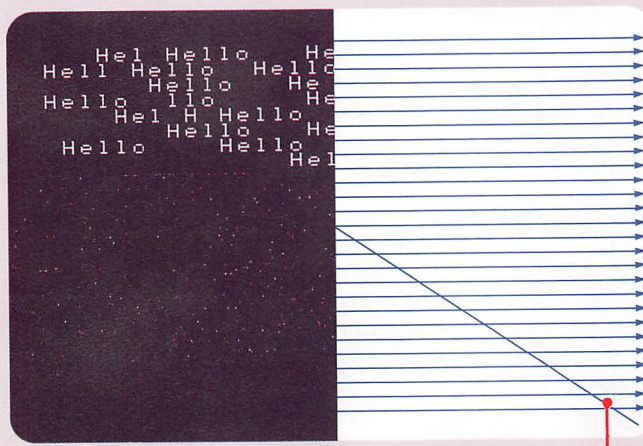
一番下の走査線の表示が終わると、次の画面の一番上の走査線表示を行うために、表示する位置が一番上に戻る。この上に戻ることを垂直帰線といって、図に矢印で書いてあるけど、本当は目に見えない。

MSAMPLE1．BASは、画面モードの合成です。画面上側はSCREEN1、画面の下側はSCREEN7にしてみました。1画面にふたつの画面モードが混在しています。もし、あなたのMSXにPAUSE（ポーズ）ボタンがあるなら、押してみてください。画面が乱れますね。というより、画面全体がSCREEN7になってしまうと思います。TV画面のタイミングに合わせて、プログラムで画面モードをパタパタ切り替えているので、プログラムが止まってしまうと画面の切り替えが行われなくなってしまうのです。

MSAMPLE2．BASは、画面ページの合成です。画面の中程だけページ1を表示し、上側と下側はページ0を表示しています。ただページ合成するだけではつまらないので、中程のページ1を上下にスクロールさせてみました。これもポーズボタンがあったら、押してみてください。ページ0だけの表示になってしまいます。

だいたいなにをするのかわかったら、走査線割り込みの使い方の

●MSAMPLE1．BASの表情

```
  Hel Hello      He
Hell Hello  Hello
     Hello     He
Hello  llo     He
   Hel H Hello
      Hello    He
 Hello    Hello
              Hel
```

画面のこの部分を表示している間、VDPはSCREEN1として働いている。

画面の走査線がこの位置に来たら割り込みがかかるようにしておき、ここで、VDPをSCREEN7に変えてしまう。

画面のこの部分を表示している間、VDPは、SCREEN7として働いている。

画面の全部が表示されて、垂直帰線になったら割り込みがかかるようにし、VDPをSCREEN1に戻す。

説明にうつりましょう。

●走査線割り込みの使い方

走査線割り込みを発生させること自体はかんたんです。VDPコントロールレジスタのR＃23に、割り込みをかける走査線の位置をセットしておいて、R＃0のbit 4を1にするだけです。でも、その割り込みをつかまえるのが少しやっかいです。インターバル割り込みはFD9Fhをフックすれば使えました。走査線割り込みにそういう専用のフックはありません。かわりにFD9Ahのフックを使います。FD9Ahはすべての割り込みで処理がとおりますから、どんな割り込みのフックにも使えます。インターバル割り込みも、このフックをとおってからFD9Fhのフックへ行きます。ですから、どんな割り込みが起きたのかを自分で判別しなければなりません。

走査線割り込みが起きているのかどうかは、VDPステータスレジスタのS＃1のbit 0が1になってるかどうかでわかります。それを調べるにはBIOSなどを使わずに直接、I／Oをいじるべきです。速度が必要ですし、そのほうがうまくいくのです。このとき、VDPステータスレジスタのS＃0を読み出してはいけません。MSXは内部でS＃0を読み出して垂直同期を判定し、インターバル割り込みを起こしているので、それが効かなくなってしまうからです。

VDPのあるI／Oアドレスは、MSXの機種によって異なっている場合があります。また、書き込みと読み出しで、異なるアドレスになる場合もあります。メモリの、0006h，0007hに書かれている数値がVDPのあるアドレスになっていますから、そこを参照してI／Oアクセスしてください。0006hは読み出しのときのI／Oアドレス、0007hが書き込みのときです。

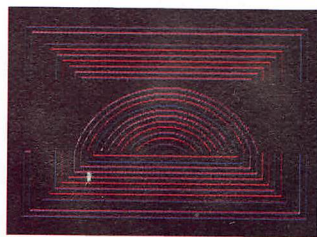
●画面モードの合成

さて、走査線割り込みの利用の仕方のひとつ、画面モードの合成をしてみます。これには垂直同期割り込み(インターバル割り込み)と走査線割り込みの両方を使用します。サンプルプログラムでは、インターバル割り込みのときに、SCREEN1にして、走査線割り込みのときにSCREEN7にしています。画面モードを変えるときもBIOSを使わずに直接I／Oをいじっています。速度が必要だからです。走査線割り込みのときに、もたもたモードを変えていると、画面にゴミが出てしまうのです。

画面モードを切り替えるというのは、かなり荒技です。LINE文とかでVDPが一生けんめい線を引いている最中に、モード切り替えが起こったりすると、線が途切れてしまったりします。PRINT文などで文字列を転送中にモード切り替えが起きれば文字列が途切れます。サンプルプログラムはBASICで表示を行っていますけど、実際にゲームに応用しようとなったら、BASICで画面表示を行うことはムチャです。マシン語でモード切り替えのタイミングを計りながら、VRAMに書き込んでいかざるを得ないでしょう。

サンプルプログラム中で、FCAFhに1とか7とか書き込んでいますが、このアドレスは現在のスクリーンモードが書き込まれている場所です。PRINT文はSCREEN7では動作しませんし、PSET文はSCREEN1では動作しません。このアドレスのデータを読んで画面モードをチェックしているからです。このアドレスの値を書き換えてしまうことで、両方動作するようにしました。

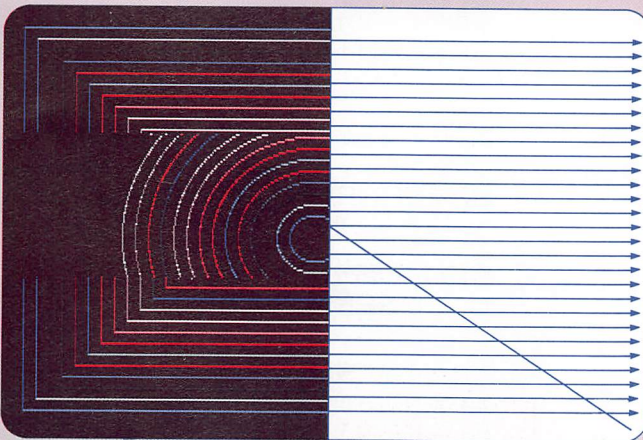
●画面ページの合成

2本目のサンプルプログラムは、SCREEN7でページ0とページ1をひとつの画面に同居させるプログラムです。画面の上から64本目の走査線で割り込みをかけ表示ページを変え、128本目の走査線で再び割り込みをかけて表示ページを戻しています。VDPで割り込み指定できる走査線は1本です。ですから、64本目の走査線割り込みがかかったときに、割り込む走査線の指定を128にして、128本目の走査線割り込みがかかったときに、割り込む走査線の指定を64にすることで、2回の割り込みを実現しています。

⬆MSAMPLE2．BASの実行画面。画面の中央を、ページ1に描かれた絵が動く。

スクロールは、R＃19の表示開始ラインの指定を変化させることで行っています。注意しなければならないのは、表示開始ラインの指定をしたときは、その数値ぶんだけ、割り込む走査線の指定を加減してやらねばならないことです。

●ほかにも

走査線割り込みを使った画面のいたずらは、ちょっとプログラムするのが難しかったりしますが、少しは画面の表現が広がります。画面の一部分だけをぐらぐら揺すったり、少ない色しか使えない画面でたくさんの色が使えたり、アイデア次第です。気が向いたら、VDPをいろいろいじくって遊んでみてください。　　（飯田崇之）

Mファンにいいたい放題！

★初めてお便りします。最初はMマガを購読していましたが、休刊してからMファンにのりかえた〝不心得者〟です。テクノポリスも読んでいましたが、今やMSXの記事が載るのは貴誌だけとなりました。ハードが市場にほとんど見られなくなったのに、情報誌を出しつづけるというのはとても大変なことだし、希有のこととも思います。しかし、今までに公称400万台を売った機種ですから、死蔵している人も含め、読者層は発掘すれば必ずいるはずです。「ゲームが出ないからもう使わない」のではなく、これをよい機会に、より積極的にMSXを本来のコンピュータとして活用するための記事を載せていってください。（東京都／久安充哲・41歳）

●MSAMPLE2．BASの表情

■図1 VDPコントロールレジスタ(一部)

●画面モードを決めるレジスタ群

R#0	0	0	0	IE1	M5	M4	M3	0
R#1	0	BL	1	M1	M2	0	SI	MAG
R#8	0	0	TP	0	1	0	SPD	0
R#9	LN	0	0	0	IL	EO	0	0

モードレジスタ

	M5	M4	M3	M2	M1
SCREEN0(横40字)	0	0	0	0	1
SCREEN0(横80字)	0	1	0	0	1
SCREEN1	0	0	0	0	0
SCREEN2	0	0	1	0	0
SCREEN3	0	0	0	1	0
SCREEN4	0	1	0	0	0
SCREEN5	0	1	1	0	0
SCREEN6	1	0	0	0	0
SCREEN7	1	0	[illegible]	0	0
SCREEN8	0	0	0	0	0

IE1 走査線割り込み
→0=使用しない 1=使用する
BL 画面を表示するか
→0=しない 1=する
SI スプライトサイズ
→0=8×8 1=16×16
MAG スプライト拡大
→0=しない 1=する
TP カラーコード0
→0=透明 1=カラーパレット
SPD スプライト表示
→0=しない 1=する
LN 縦ドット数
→0=192 1=212
IL 0=ノンインタレース
1=インタレース
EO 0=常に同じページを表示
1=ページ0とページ1を交互に表示

R#7	TC3	TC2	TC1	TC0	BD3	BD2	BD1	BD0
R#12	T23	T22	T21	T20	BC3	BC2	BC1	BC0

R#7はSCREEN0の時の文字色と背景色の指定。横80字でブリンク属性がある時は、R#12の色指定と交互に表示される。

R#13	ON3	ON2	ON1	ON0	OF3	OF2	OF1	OF0	ブリンキングピリオド

SCREEN5以上の時は、2ページの画面を交互に表示させる周期が指定できる。
SCREEN0で横80字の時は、交互に色の変わる周期が指定できる。

R#18	V3	V2	V1	V0	H3	H2	H1	H0	画面位置補正
R#19	IL7	IL6	IL5	IL4	IL3	IL2	IL1	IL0	走査線割り込みライン
R#23	DO7	DO6	DO5	DO4	DO3	DO2	DO1	DO0	表示開始ライン

●VRAMの機能を決めるレジスタ群

R#2	0	A16	A15	A14	A13	A12	A11	A10	パターンネームテーブルアドレス
R#4	0	0	A16	A15	A14	A13	A12	A11	パターンジェネレータテーブルアドレス
R#3	A13	A12	A11	A10	A9	A8	A7	A6	カラーテーブルアドレス
R#10	0	0	0	0	0	A16	A15	A14	
R#5	A14	A13	A12	A11	A10	A9	A8	A7	スプライトアトリビュートテーブルアドレス
R#11	0	0	0	0	0	0	A16	A15	
R#6	0	0	A16	A15	A14	A13	A12	A11	スプライトパターンジェネレータテーブルアドレス

VRAMのどの場所を、どの機能に割り当てるのかを指定するレジスタである。不要なビットは0でうめる。たとえば、SCREEN7の時のパターンネームテーブルは、A16だけが使えるので、A15〜A10は0にしておく。

●VDPやVRAMをアクセスするときに使うレジスタ群

R#14	0	0	0	0	0	A16	A15	A14	VRAMアクセスアドレス

VRAMをアクセスする時に直接には指定できない上位3ビットをセットするレジスタ。

R#15	0	0	0	0	S3	S2	S1	S0	ステータスレジスタ番号

読み出すステータスレジスタの番号を書き込む。通常は0にしておく。0以外のステータスレジスタを読む時だけ割り込み禁止の状態で値を書き込んで用がすんだら、0に戻しておく。

R#16	0	0	0	0	C3	C2	C1	C0	カラーパレット番号

これから書き込もうとするパレット番号をセットしておく。

R#17	ALL	0	RS5	RS4	RS3	RS2	RS1	RS0	コントロールレジスタ番号

これから書き込もうとするコントロールレジスタの番号をセットする。ALLを1にしておくと、書き込むたびに、書き込まれるレジスタ番号がインクリメントされる。

■図2 VDPステータスレジスタ(一部)

S#0	F	5S	C	5th sprite No.				

F 垂直同期割り込みがなかった時に1になる
読み出すと、0に戻る。
5S スプライトが横に5個以上並んであふれた時に1になる。SCREEN5以上では9個以上。
C スプライトがぶつかったときに1になる。
5th sprite No. あふれたスプライト番号がセットされる。

S#1	0	0		ID#				FH

ID# VDPのICKのバージョンが入っている。
FH 走査線割り込みがかかった時に1になる。
読み出すと0に戻る。

S#2	TR	VR	HR	BD	1	1	EO	CE

TR VDPコマンドでVRAM←→メモリの転送が行える時に1になる。
VR 垂直帰線期間は1になる。
HR 水平帰線期間は1になる。
BD VDPコマンドのサーチコマンドで、境界色が見つかった時に1になる。
EO ブリンクや、ページ交互の表示などで、現在表示されているページが分かる。
CE VDPコマンド実行中は、1になる。

Mファンにいいたい放題!

★MSXは今つらい状況にある。しかし、愛と勇気と希望さえあればなんとかなる。いけいけ、ゴーゴーMSX。(神奈川県/クッキーはつむじ風・?歳)★MSXユーザーよ、今こそ結束せよ! MSXを盛り上げるために、まだまだできることはあるはずだ! まだまだMSXを死なせるわけにはいかんのだ! ともにがんばろうではないか!(東京都/炎のMSXユーザーX・17歳)

たまに、BASICやC言語を覚えたいがどうすればいいのか、という質問電話を受ける。すでに専門書が手に入りにくい今、やはりファンダムしかない。

ちえ熱の選考会レポート

ブームのようだったD部門の投稿が静かになり、1画面、一般部門の作品が最近安定した力をつけ投稿数が増してきた。

対戦ゲームやスコアを競い合うゲームが多く出品されると、選考会がちっとも進まなくなる。今回がまさにそうだったのだが、それはおもしろい作品が多くきている証拠でもあるので、たとえ選考会が徹夜になってもうれしいことだ。

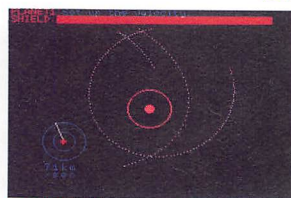
また、選考会で進行が長く中断する作品ほどよく採用される。今回でいえば『イグ三のシッポ』や『こっカラオケ』がそう。『こっカラオケ』は審査員全員が交代で君が代を熱演した気がする。採用はされなかったが、R800使い作の『姓名判断ソフト・姓名は生命なり』もいろいろ吟味された作品だ。姓名判断をしてくれる作品で、作者が参考にした姓名判断の本を、うまくプログラム化した感じだった。

以前ギリギリのところで不採用になった作品が再投稿されると、その検証にも時間がかかる。館学作の『IPBM−惑星間弾道弾−』はそんな再投稿作品で、発射角度、速度を設定し、惑星の衛星軌道上でミサイルを打ち合う対戦ゲームだ。以前の問題だったのが「必ず命中させる打ち方」があったことで、それが今回も改善されていなかった。その点を改善してくれればいつでも採用できる作品なのに。

†

1995年8月情報号が、Mファンの最終号となる。それを知らされときに「ついに」という思いはなく、「なぜ」の思いが強かった。こんなにもファンダムは元気だ。まだまだやれる。そんなのMファン読者ならみんな知っていることなのだが、それ以外の人に知らせることができなかった。力不足で申し訳ない。

（ち）

↑R800作の姓名判断ソフト。大勢集まると楽しめる

↑館学作の『IPBM−惑星間弾道弾−』の再々投稿を望む

選考会集計結果BEST5

審査員近況&ひとこと

Orc

☆ねこバレーを覚えているだろうか？　その前作の興奮そのままに今流行のバスケでねこが帰ってきた。わ〜い。で、最近の読書は……、本橋馨子四谷シモーヌこだか和麻真東砂波こいでみえこ定広美香竹田やよい黒川あずさ寺館和子藤たまき美杉果林岩崎つばさ石堂まゆ中川勝海尾崎南えみくり結城惺藤崎こう森永グリ子徳川蘭子田村みゆき……耽美系強化月刊、はぁ

ささや

●な、なんといまだ就職活動実施中。ヤバイを通り越し、危篤状態。もうどうにでもなれ。ところで、Mファンの寿命は、あと1年もない。これなら、残り半年になったら「余命保険」がもらえるのか？　●竹内まりあが久々にアルバムを出した。しかもベスト版。こいつは買いだ。♡遠峯ありさは超カワイイ♡　モロ好み。少年マガジン系に載ってるぞ。要チェック！

コルサコフ

このひと月、アメリカとイギリスとカナダ向けのゲームのマニュアルを作っていたのでMSXからはずいぶんはなれて仕事をしていた。国ごとに事情が微妙にちがって苦労したが、なかでもカナダ版はフランス語のマニュアルも作らなくてはいけないのでたいへん。3週間くらい、家に帰るのが3日おきだったりして、とても楽しかったぞ。この喜びをみんなにわけてやる

ちえ熱

写植屋に苦労をかけ、印刷所に迷惑をかけ、あちこちに謝りながら夏の日差しの当たらない場所で、せこせこと働いている。このままだと夏の太陽の下で遊ぶことなく季節が過ぎそうだ。そんなある日、新人のかきがターボRを買ってきた。ツケでわたしのぶんも頼んでおいたのに、自分のぶんしか買ってこない冷たい新人である。なんとなくMSXが欲しい今日この頃

MORO

今回の選考会では途中で居眠りをしてしまい、ノリが悪くなり、まともな評価ができなかった作品があった。とくに「こっカラオケ」に4点をつけたのは、申しわけないと思っている。たとえ10点をつけていてもベスト5には及ばなかったが、7点くらいの評価は得られる作品だ。☆暑くなり極端に体調を崩している。寝不足もあるが……。気を引き締めないといけないな……

シゲル

選考会から1か月もたってから、ここの原稿を書き始めるもんで、どんな作品だったかなかなか思い出せない。なんとか選考会の記憶をたぐりよせてはみるものの、気がつくと全然違う作品をレビューしていたりして危ない危ない。そんなわけで改めて作品を見直してみると、けっこう新しい発見があったりする。点数が低い作品でも評価が高かったりするのはそのせいです

あじ

コミケ会場で烏龍茶につられて売り子をやってしもた〜。午後1時すぎODS買うてくれた人、あれワシやったんよ、おおきに。せやけど今年は暑うてかなわんなぁ。会社の夏休みは今年ものうなったし〜。過ぎたことやけどくやしいわぁ。そそっ、ワシもささやとおない年なんで、ホンマは就職活動せにゃならん年頃やったのね。じつはまったくしとらん、どないしょ〜

郎太

Mファン編集部に期待の星・かきクンがやってきた。初めての給料でターボRを買ったという果報者だ。ちなみにわたしはこの前の給料で98ノートを買った大バカ者だ（でもSTは持っているよ）。かきクンにファンダム整理を引き継いでもらったのだが、「ねこBASKE」などで明るく遊ぶタイプのようだ。一方わたしは「かみなりおとし」などでひとりで暗く遊ぶタイプだ

かき

初めまして、かきです。Mファン編集部に入ってさっそくファンダム作品で遊ばせていただきました。おもしろいです。おどろきました。これからもがんばって楽しい作品を送ってきてください。楽しませてもらいます。作品の傾向ですが、対戦ゲームが多かったように思います。やはり最近のハヤリなのでしょうか。今回は『ねこBASKE』と『マスク〜』がおすすめです

ねこBASKE	SIDEVIEW ATTACKERS	WALLABY!	贅沢paint	マスク狂時代BATTLE
安西先生、バスケがやりたいんです！ と叫びつつ、ねこバスケに興じるわたしは、スラムダンクのファン。なんてタイミングいいんだろう。バスケットねこの基本はドリブルだ。速く、フンフン。正確に、フンフン！	カラフルな画面、高速なスクロール、1〜3人プレイ。悪くないんだけど。でも、もうひとつ何か欲しかったなあ。駆け引きの幅が狭い。コースも単調な気がする。単にわたしが閉所恐怖症なのかもしれないけど	難易度も適度で、パズルの仕組みもなかなかおもしろいものに仕上がっている。あとは演出だ。単調になりがちなだけに、演出はしっかりやったほうがいいぞ。爆弾の爆発とか、パンチしてブロックが壊れるところとか	マウスを2つ使うからぜいたく……うーん（笑）。でもこのアイデアは買いだ。ふつー2つ持ってる人、いないだろうけど。でもゲーム自体はちょっと。キャラクタの動きのアルゴリズムがあまりにもお粗末なのでは	選択肢は多く、演出は派手。でもこういうパーティゲームって、必要なのだろうけど、好きになれないのよ。根が暗いのかしら。コマンド入力のあの画面がいいという人もいるだろうけど、もうちょっとなんとかならなかったのかなあ
きたきたきた〜！ 待ってまちたよ。くぅ〜、泣ける。なぜにこんなにおもちろいの？ ネックは前作同様、対戦相手がいないと遊べないことでちゅかね。まあ、友達みっけて遊んでくだちゃい。ちなみに編集部最強はぼくたんよ♤	3人集めないと本当のおもちろさは味わえまちぇんね。コンピュータとやってもちゅまんないでちゅ。タイムで決着がつくのは、許せまちぇん！ レースちていゆだけでなく、アイテムでの攻撃要素が欲ちいでちゅね	なかなかひねってあゆので、ゲームのできばえ自体はＧｏｏｄでちゅ。パズルゲームが好きな人にはいいでちゅが、根気がないぼくたんには、もういいでちゅ。これは『倉庫番』の変形パターンという感じがちまちゅね	やりこむと味が出てくゆゲームでちゅ。この手のマウスゲームに強いはずのＯｒｃが、めずらちく敬遠ちてまちゅ。画面右下にキャラが溜まってちまう現象が起こり、悔ちい思いをちまちたでちゅ。なんとかちてくだちゃい	キャラが、かつてのアダルトビデオに登場ちていた強姦魔のようで、愉快でちゅ。そんで往年のプロレスラー、ミルマスカラスとイメージがだぶっちゃうのは、ぼくたんだけでちゅか？ このかっこう、シゲルが好きそうでちゅ……
ねこバスケはＭＳＸを救う、という感じ。こういう楽しくてアクティブなゲームをたんねんに作ってくれる人がいるから、ＭＳＸ界からソフトハウスがいなくなってもユーザーは去らないんだろう。今度は、ねこ卓球か	最初、なんだか難しそうで、ゲームのバランスにはちょっと不安があったが、全体的にはプログラミングテクニックで華麗に作り上げたという印象。軟派な感じのねこバスケに対する、腕まくり硬派という感じで好対照	端正なアクションパズル。とくにワラビーをゲームキャラとして採り上げた着眼点はすばらしい。本物はどうなのか知らないが、愛嬌があるし、跳ねるし、蹴るし、ゲームキャラとして、今まで見過ごされていたのが不思議なくらい	これは、まあコンセプト賞という感じ。マウスを2個使って操作するなんて、ばかばかしいことを考えるのが好きなぼくも、考えつかなかった。しかも、操作性が意外にいいところがすてき。これからもマウス2個対応作品に期待する	キャラクタがあまり好きではなかったが、意外とおもしろいことに途中で気がついた。しかし、こういう作品は、むしろ３ＤＯで本格アニメを使ってやるといいのでは。３ＤＯソフト作りがホームメイドになったらやってみよう
高速モードだから、ストレスを感じさせないでエキサイトしてプレイできるのが最高。文句なしにおもしろいし、ダンクを決めたときはそう快だし、愉快な必殺技もあるし、やっぱりネコなのがいい。満点をつけるしかない	あのエントリー受付画面に惚れました。思わずアーケードマシンでプレイするような気合が入ります。しかも、これがＭＳＸ２で遊べるのだからおどろき。実力を持ったアマチュアプログラマは、知らない所にまだまだいるんだなあ	ワラビーがカンガルーみたいな動物の名前だったとは知らなかった。勉強になった。ゲームは、パズルを解く楽しみより、動くワラビーを見ている楽しさのほうが大きいみたい。もっとワラビーが動きまわる作品が見たい気がする	1画面タイプの作品で、なんだか試験的な感じがする作品だが、マウスを2個使って遊ぶゲームはたしかに新鮮だった。このマウスを2個使うアイデアが、どんなおもしろさを発揮するか、これからの作品に期待したい	プレイをマスターするには、かなり時間がかかりそうなのが難点。でも、強烈なインパクトを与えるグラフィックがすごい。ギャグマンガのような戦闘シーンも見ていて飽きない。多少コマンドが複雑すぎるように思うが
なんといってもネコの動きがいい。対ＣＯＭ戦がないのが残念だが、ボールの動きなど、遊びたい気持ちにさせてくれる楽しさがある。1on1で、空中戦が主体になるが、バスケの雰囲気を壊していないところもよい。次はねこホッケーを	完成度が高く、3人同時プレイができるなど、とてもよくできていると思う。スピード感がよく表現されている。見た目は単純なコースのようで、意外と変化もある。狭い画面を、そう感じさせないうまさもある	ワラビーの動きもかわいいが、パズルとしてもよくできていると思う。ただ、ステージ数がやや少なめなのが残念だ。ステージ数をもっと増やすか、エディットできるようになっていたら、もっと高く評価できたのだが…	自分で8点をつけていてなんだが、総合で4位とはおどろいた。マウスを2つも用意できる人は、まずめったにいないと思うが、マウスが1つしかなくても遊べないことはない。ただ、2つないと、本来のおもしろさが味わえなくて残念	ルールなど、ちょっと複雑過ぎる気もしたが、カードバトルゲーム＋αな部分が気に入った。ルールやコマンドなどがわからないと、なんだかわけがわからないゲームではあるが。まあ、手軽ではないがおもしろく遊べるだろう
必殺技もいいけど、ボールを奪い合うためにフェイントをかけたり、駆け引きの要素が高くてえらく楽しい。とりあえず、コンピュータ対戦をいれろなんて野暮なことはいわないから、ねこサッカーとかシリーズで続けてほしいね	グラフィックや3分割スクロールなど評価すべき点は多いけど、ゲームのほうは、シンプルすぎて、すぐ飽きちゃうかもしれない。この手のゲームの常というか、コンピュータ相手よりも、友だち同士で対戦したほうが100倍楽しい	なんかフツウのパズルゲームすぎて、この原稿を書くまで、こんなゲームがあったなんて忘れてしまっていた。とりあえず試行錯誤を繰り返せばクリアできるとか、パズルの基本を踏まえた作り方ということで、及第点	この操作系をジョイパッドに改造したところでおもしろくなるかは疑問。確かにマウスの新しい使い方を開拓したということで評価はできるわな。だけど、マウス1個でも遊べるようなフォローも欲しかったところ	なんだかヘッポコなノリや、悪い意味ではないチープさなど、考えようによってはＭＳＸでの演出の仕方を心得たような作品。今の16ビット、32ビットマシンのゲームじゃ、ちょっとこんなゲームお目にかかれないもんね
ねこバレーから約2年。あの熱きメンバーが帰ってきよった。せやけど最近バスケと聞くと、ど〜してもＴＶアニメ「スラムダンク」とイメージが重なってまう。それはさておき、このゲームは無条件におもろいで。要チェックや〜!!	「エントリー受付中」なんて、なんだかアーケードゲームみたいやな。けっこう意識しとるんとちゃう？ ゲーム自体3人同時プレイなんてすごいことやっとってええが、すぐタイムアウトでゴールが見えてけーへんで	ルールは『倉庫番』っぽい感じやけど、見た目にはそう感じさせんのがグッド。ぴしっと出るワラビーパンチが熱いっけんねぇ、気に入ってもうたわ。ワシは基本的に頭使うモンは好きやないんやが、これならちょっとはええかも	マウス2個持っとるっちゅ〜ことでぜいたくゆうとるが、ＣＧ描いとる人は2個くらい持っててあたりまえ思う。ＣＧ描きはボタンの壊れたマウスくらい2、3個持ってとるやろ。それ使えばええんや。でも、アイデアは好きやねん	キライやこれ、マスクがイヤすぎ。やればやるほどマスクが気味悪いっけんね、エンディングも不気味やし。と思うてＣＴＲＬ＋ＳＴＯＰかましたらなんだかヘンなるし〜。イヤなるほど細かく作られとってちょっとこわいで〜
かきクン対ささやによるテストプレイの最中に人だかりができ、絵や音のよいゲームに慣れているはずの３ＤＯマガジン編集部の人間を巻きこんで『ねこＢＡＳＫＥ』大会が開かれた。おもしろいゲームはハードの性能とは無関係なのだ	わたしはこのタイプのゲームが苦手なので内容が評価できないのだが、プログラムだけみてもすばらしい作品といえる。ゲームはハードの性能ではなく、プログラマの心意気と腕次第なのだとあらためて感じさせられた	パズルはほとんどやらないわたしだが、このゲームのルールはすぐにのみこめた。ただ、かなり難しい。パズル好きの人じゃないと最後まで解くのはつらいかも。それと、ステージエディットができればよかったかな	10年前『リブルラブル』（今度スーファミに移植されるらしい）にハマったわたしにとっては、なんとなく懐かしい操作感覚のゲーム。でも、マウスを2つも持っている人はそんなにいないのでは？ わたしも1つしか持っていないよ	ちょっとイロモノっぽいが、おもしろそうに感じた。こういうゲームは単純なルールのほうがいいと思うのだが、最近のゲームは複雑なものも多く、それにくらべればましかもしれない。とりあえず、「遊べる作品」ではある
これは燃えます。アツいです。思わず必要以上に研究熱心になってしまいます。というわけで、今日も忙しい仕事の合間をぬっては、ささやさんに勝つための特訓……じゃなくて、記事を書くための研究、に励むわけです	とりあえず何よりも見た目がカッコいいです。ゲームセンターにありそうな感じ。実際ゲームをやってみると、けっこうハマるのですが、いまいち味付けが薄いように感じました。なんかこうミサイルとかアイテムがあれば	最近のパズルゲームは嫌いです。ひねくれてて、むずかしくて、制限時間があってあせらせるから。でもこれは難しいけど、制限時間はないからゆっくり考えることができる、ちょうど昔の『倉庫番』みたいな感じで結構好き	マウスを2つ使うゲームってめずらしい、というよりか初めて見ました。感覚が新しいという評価はできますし、シンプルでいいなぁとも思いました……が、飽きます。先に進んでも新しい展開はないし退屈です。もうひとつなにか	アヤシイ〜、アヤシすぎる。これはちょっと……いいなぁ。この雰囲気に優れたゲームバランス。もっと高い順位に来ると思っていたんだけど、コマンドの種類の多さが、短時間の選考会では不利だったかも。非常に残念。おしい

【審査点案内】 9点以上＝絶対採用！ 8点＝ぜひ採用したい 7点＝採用したい 6点＝採用レベルの作品だ 5点＝わからない 4点＝やめたほうがいい 3点以下＝採用は阻止したい

打ちこむ方へ

従来使用してきた「スーパーチェックサムプログラム」と「確認用データ」は、現在、掲載していませんが、テープユーザーの方のなかでご希望の方に「ファンダム」に掲載している主なプログラムと、FM音楽館の掲載作品の、確認用データおよびスーパーチェックサムプログラムのリストを差しあげます。80円切手を貼付した返信用封筒を同封して、〒105 東京都港区新橋4－10－7 TIM MSX・FAN編集部「10月情報号確認用データ」係まで。

Mファンにいいたい放題！

★先日秋葉原でMSXが売られているのを発見しました。最近ほとんどMSXを見かけなくなっていたので、ちょっとうれしく思いました。（東京都／永野純夫・21歳）★親子でいっしょに楽しめるパソコンであるMSXが消えてしまうのは残念。MSXのいいところは、とても扱いやすいところ。いかにもパソコンですという感じのパソコンは、はっきりいって家庭にはなじまない。（静岡県／有田文也・31歳）★私はパソコン通信をMSX以外のマシンでやっていますが、MSXで通信をしている人もいるようです。まだまだ、いろいろと使えるマシンなんだな、と実感しました。（神奈川県／斉藤昭雄・22歳）

第2回 春夏優秀賞発表！

受賞作品は『ELFARNA』（麻川達司 東京・18歳）に決定！

▼ELFARNA

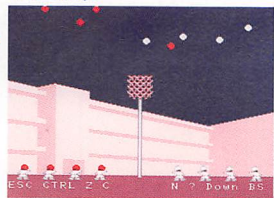
特別優秀賞 『たまいれ』 いんふるえんざ 神奈川・20歳

▼たまいれ

4－5、6－7、8月情報号のファンダム掲載作品のなかからすばらしい作品に対して贈られる春夏優秀賞。9人の審査員による協議の結果、第2回春夏優秀賞は『ELFARNA』（麻川達司作・4－5月情報号掲載）に決まった。賞金5万円を進呈。

よくまとまったシナリオや豊富なイベント、魔力メーターに見る斬新な戦闘システムなど、長編RPGの『ELFARNA』が作品の完成度の高さで、ほかのノミネート作品を押し切っての受賞だ。

第2回春夏優秀賞ノミネート作品を見わたしてみると、印象深い作品が多い。なかでも審査員から大きな評価を受けていたのが、TANAKA作の『Empörer2』、西島栄太郎作の『RAI RAI』、F.A.いたち作の『DH-Shooter』など、いずれも『ELFARNA』に劣らない完成度の高い大型作品である。また、1画面タイプではF.A.いたち作の『かみなりおとし』やKPC作の『青春の卓球部』が大健闘。1画面タイプの元気のよさが光っていた。ところで、第1回春夏優秀賞受賞作者のFRIEVEはどうしたのだ。『WELLEN』、『Qイズ5秒の選択』の2作品がノミネートされていたが、ふるわなかった。タイトルホルダーの巻き返しを期待したい。

『ELFARNA』の最有力対抗馬となったのが、いんふるえんざ作の『たまいれ』だった。だれでもかんたんに楽しめた対戦ゲーム『たまいれ』には、特別優秀賞（賞金1万円）を贈ります。

受賞者からひとこと

●どーも、麻川です／ 賞をもらうってぇのは、いくつになってもうれしいもんですねぇ、ニヤニヤ。募集した感想文も50通を超えました（エルファーナの虫クン、本名がわからないと返事が出せません）。お礼をいわなきゃならない人がたくさんいますね。そんなわけで（どんな？）新作ですが、たぶん、もうTAKERUに出ている頃だと思うので、ぜひ、試してみてください（注：EL2じゃないよん）。最後になりましたが、編集部の方々、ユーザーのみなさん、本当にありがとうございました。（麻川達司）

●僕がゲームを創るのは人を楽しませるためではありません。多くの人に僕のことを知ってもらうためです。いんふるえんざはこういうゲームが好きなのかと思ってくれれば満足です。もし、僕の作品をおなじように好いてくれる人がいれば、それはおなじ価値観を持つ人がいるという点でうれしいです。創作とはそういうものだと思います。映画、小説、漫画、アニメ、歌。手段はいろいろあるけれど僕はゲームを選びました。MSXは十分に僕を表現してくれます。さすがにアイデアがつきればMSXをやめるつもりでいますが、それは有り得ません。（いんふるえんざ）

審査員からひとこと

●ぼくはそもそもRPGが好きでないので、正直な話、RPGの作品に対してはほかのだれよりも冷淡だと思う。しかし、『ELFARNA』は、市販のツールで作ったのではないかと疑わせるような細かな演出が随所に見られ、“出色”という印象がすなおにあった。この正統派の作品に対して、心をなごませる『たまいれ』はたしかに新鮮でひとつの対抗馬だったとは思う。しかし、正統派と一味の新鮮さの戦いならば、ぼくは正統派のほうに肩入れする。（コルサコフ山平）

●優秀賞作品は、完成度が高く、グラフィックもきれいで、ゲームとちては申ち分ないでちゅ。おめでとう。欲を出ちゅなら、もっとオリジナリティがあればよかったと思いまちゅ。次回作に期待ちてまちゅ。特別賞に選ばれた『たまいれ』には、小学生時代の思い出を呼び起こされ、個人的にプッシュちてまちた。採用時には優秀賞作品よりも人気があったにもかかわらず、残念ながら今回は次点になってちまいまちたね。（ささや）

●アクション小僧のシゲルは8月情報号の選考会のころから、『DH-Shooter』に点数を入れることに決めちゃってたんだな。こりゃ対戦で盛り上がるわと思っていたのに、編集部の反応はいまひとつ。たしかに『たまいれ』のあの単純明快なルールとか、心憎いくらいの操作性とかにはひかれるものはあるけどね。おなじ対戦ゲームなだけにちょっと残念。（シゲル）

●『ELFARNA』は読者でも支持する人が多いだろう。イメージCGを描いてくる人もいるほど、印象に残る作品だからだ（13ページに掲載）。市販並みの完成度をもつ大作RPGで、この春夏優秀賞にふさわしい。おめでとう。『たまいれ』は事実おもしろかった。あの玉入れの難しさをコンピュータで再現するアイデア自体、ふつうは思いつかないものだ。しかもゲームとしてバッチリ成功させている。とてもよい作品だ。ちなみにわたしは『ELFARNA』、『たまいれ』の順に推していた。（あじ）

●『ELFARNA』の優秀賞受賞おめでとう。『たまいれ』は審査員のうち4人が第1推薦しており、特別優秀賞にふさわしい作品。それにしても、今回は麻川達司やいんふるえんざなど、これまであまり採用されていなかったプログラマが高い評価を得た。これはすなわち、MSX界にまだまだ新しい風が吹き込む可能性があるということだ。あと1年、そしてその後も、MSXのプログラマたちにはがんばってほしい。（郎太）

●まずは優秀賞に選ばれた麻川クン、おめでとう。『ELFARNA』は完成度の高さ、演出のよさ、グラフィックの美しさなど、ある意味でファンダム離れした大作だった。一方、惜しくも次点となった、いんふるえんざクンの『たまいれ』は、いかにもファンダムらしい作品。雰囲気がよく表現されていて、基本的にワンキーで操作する部分は遊びやすくてよい。ただ、残念ながら1人では遊べないのが唯一の弱点といったところか。（MORO）

●ある機種で動かず、深夜作者と電話で話したり、ストーリーが長くなかなかクリアできないなど、『ELFARNA』には苦労した。カウンターアタックの説明が抜けていて迷惑もかけた。

このRPGはシナリオ、イベント、システムなど、どれをとっても魅力的。そう思わせるのは、作者が市販のRPGをよく研究した成果かもしれないし、すばらしいセンスの持ち主なのかもしれない。たしかなことは、この作品が満足のいくおもしろさを味わえるゲームだったということだ。（ちえ熱）

●わたしの感覚では、優秀賞というからには大作を推したいのですが、『たまいれ』と『青春の卓球部』は、かなり強力にプッシュしました。

『たまいれ』のセンスは抜群でした。この作品の柳の下の二匹目のドジョウをぜひ狙ってほしい。こういうの好きです。『青春の卓球部』はマウスでないとおもしろくないゲームになってます。このようなマウスゲームは、他の機種にはほとんどないジャンルです。MSXを使っている人だけの幸せですね。（Orc）

●受賞者のみなさんおめでとうございます。今回も「きらめき」をキーワードにみなさんの作品を評価しました。だから1画面でも、大作でも、同等としました。そんななかで、もっともきらめいていたのは『たまいれ』です。画面の見せ方や、操作方法、参加しやすさ、あの運動会のときめきを、そのまま表現していたすばらしい作品だと思います。投稿作品のレベルがますます上がっていくなか、さらなるみなさんの活躍を期待しています。（NORIKO）

プログラマからひとこと

マウスを2つお持ちの方は

「WALLABY／」を作るとき苦労したのはフロアの作成。狭いステージ内で、できるだけ難しくしようとしたので、考えるのが大変でした。その他に、ワラビーの動きやエンディングなど色々こだわってみました。『贅沢paint』の方は、マシン語で2つのマウスを動かすのが大変でした。ぜひプレイしてみてください。【伊藤直輝　東京・16歳・WALLABY／／贅沢paint】

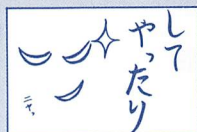
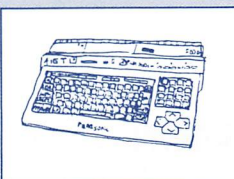
さらばStrong Heavy Lady

一生寄り添う相手は
乗りあわせたタクシードライバーのように
選べないものかもしれません
テトリスもやった事のない彼女だから、これは絶対に読まれることはないだろうから、すべてぶちまけてしまおう。「イグ三」という名前は、僕が好きだった彼女が付けたものだ。彼女と連絡を絶った後、「イグ三」を見るたび、「イグ三」と呼ぶたび、僕は悲しくなるのです。夫婦別れても子は育つってやつですか。小説家志望の彼女が、文壇デビューするのを願うのみである。今までサンキュウ//bye【きうちヤスシ　東京・19歳・イグ三のシッポ】

アブナイ「マスク症候群」!?

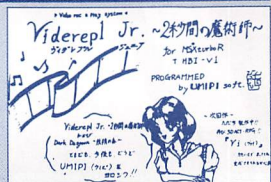
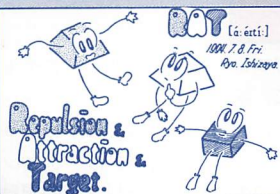
初投稿・初登場です。よろしく／　ゲームは楽しんでいただけましたですか？　色々と妙な部分に凝ってみたので笑えるでしょ？　アハハハハ。ところで余談ですが、このゲームにハマッたある友人は、家で、街で…、まわりの人すべてがマスクを被っているような想像をリアルにしてしまうそうです。完全な「マスク症候群」ですね(勝手に命名)。え？　あなたもですか？　アブナイ、アブナイ。でも長い人生。一度くらいはそんなこともあるよね(?)。勇気、友情、愛…。じゃ／【HAYA　東京・20歳・マスク狂時代BATTLE】

手遅れ

やり込みの度合いに応じて自分の頭の程度が知れる、そんなプログラムです。【SOMEONE　茨城・17歳・こっカラオケ】

困ったもんです

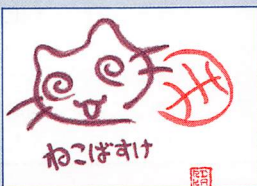
初投稿で初採用なので非常にうれしいんですが、このゲームにはBGMや土地のグラフィックがありません。コンピュータ側の思考も弱っちいので簡単に勝ってしまうかもしれません。自慢できるのはプログラムの短さ、金額表示部分、ファジー機能ぐらいでしょう。ところで最近MSXを売っている店が減って、ターボRが見つかりません。困ったもんです。【松本真一　大阪・15歳・European Success】

デジタイザが必要です、ゴメンナサイ

このプログラムを送ってから2か月あまりもたっての採用なのでビックリしました。でもハイスペック(?)のMSXとデジタイザが必要です。前回採用されたDark Dungeonのように誰にでも楽しめるというものではないので、MSX turbo R+デジタイザユーザー以外の方々、ゴメンナサイ。でもこれはけっこう楽しいと思うので、使える方はどんどん使ってください。というわけでこれからテストとレポートが待っているのでさようなら//　次回作でまた会いましょう／　ガンバ／　MSX&MSX USER//【UMIPI　栃木・19歳・Viderepl Jr.~2秒間の魔術師~】

ボツになっても意義のあるものに

大学生活の思い出のひとつとして残すに価するプログラムを投稿しようと思いたったのが5月16日。約4か月かけた。たとえボツになっても意義のあるものにしたいと思い、あらゆるところに全霊を傾けてつくったつもりである。プログラムは10画面分の長さであるが、初めてマシン語を使い、プログラムは誌面に載せるに価するくらいきれいにしようと心がけ、プレイ画面の見た目の美しさを検討し、他のゲームにはないような新しいアイデアを探し求め、云々、……と数多い苦労をつぎこんで完成させた。
ボツになっても悔いはなかったが、採用されたことで私の大学生活での楽しい思い出がひとつ増えた。嬉しい。【石鞘凌　青森・21歳・RAT】

MSX2の限界に挑戦しよう

はじめまして。ある日「自分の知っている技術でMSX2の限界に挑戦しよう。」と思い立ちました。そこで次の技術を使うゲームを考えました。①スムースな横スクロール。②ラスタースクロール。③スプライト倍表示。で、できたのがこのソフトです。休日しかプログラムしなかったので、作るのに1年以上もかかってしまいました。ゲームバランスや演出に不満が残りますが、少しでも皆さんの刺激になれば幸いです。【駒船直也　神奈川・22歳・SIDEVIEW ATTACKERS】

続編にふさわしい?

これを書いている今、試験中です。前回もそうでしたがこれは編集部がねらってやっていることなんでしょうか。さて、作品についてですが自信作…ではありません。腕に差があるとおもしろくないし、アキるのもはげしいです。送る直前のテストプレイではおもしろくもなんともないのでボツだと思っていました。にしても、2年前の『ねこバレー』以来、色々と続編を作りましたが、続編にふさわしい作品はありませんでした。そんな中で、『ねこBASKE』はおもしろさはともかく、続編としてだせてとてもうれしいです。【DARK　広島・17歳・ねこBASKE】

MSXへの愛が深まる…

最近、MSXがまったく相手にされていないような気がするのですが、気のせいでしょうか。全国の500万台のMSXちゃんたちは元気でやっているでしょうか。さてさて、実はこの「PATでJINDORI」ですが、前作の「PADでPAT」のようにマウスを打って進めるようにしようと思ったのですが、うちのマウスの調子が悪くてテストプレイができないので、このようになりました。「PADでPAT」のせいで壊れたのだろうか…。
最後に。MSXの人気が落ちる事によって、かえってMSXへの愛が深まった人もたくさんいると思います。僕も含めてその人たちのためにも、MSX・FANが永遠に不滅でありますように(7月7日　七夕)。
【Cock-M　群馬・18歳・PATでJINDORI】

Mファンにいいたい放題！

★現在MSXユーザーはどれだけいるのだろうか。アスキーや松下電器が撤退してしまった今、MSXの存在は本当にだいじょうぶなのだろうか。はっきりいって私はあきらめかけている。ハードメーカーが撤退してしまった機械を、このまま継続させることは至難のわざである。しかし、こんな状況だからこそ、MSX・FANがどこまでやれるか興味がわく。もしMファンがMSXユーザーを結集することができたら、少しは期待が持てるかもしれない。ぜひその力を示してください。（奈良県／Lonely Joker・22歳）

DOSの友

第4回

MSX-DOS2の環境設定

今回は、階層ディレクトリをより効率的に使いこなすためのパスの通し方や、高速に作業を行えるRAMディスクなど、MSX－DOS2で環境設定を行うための基本的なものについて解説します。

ディレクトリとパス

前回は、階層ディレクトリの基礎について解説しました。前回の内容をもとに、階層ディレクトリがどのようなものかかんたんにまとめてみることにしましょう。

・階層ディレクトリでは1枚のディスクのなかに複数のサブディレクトリを作ることができ、ファイルはおおもとのディレクトリを含めて、任意のサブディレクトリに入れておくことができる

・異なるディレクトリ間では、お互いにどのようなファイルがあるかは見ることができない。何も指定がなければ、他のディレクトリにあるファイルは扱えない

・ファイルがどこにあるかを指定する方法があり、指定すれば他のディレクトリのファイルも扱える

と、だいたいこんな感じになるでしょうか。

さて、階層ディレクトリのもとでサブディレクトリごとにファイルを分けておくと、目的のファイルを指定するのが大変になってしまいます。せめて、よく使うプログラムくらいは階層ディレクトリの枠にとらわれず、どこからでも実行できるようにしておきたいものです。では、どうしたらそれができるようになるのでしょうか。

目的のファイルがどのディレクトリにあるかわかっていれば、ディレクトリを￥の記号でつないで指定すればよい、ということは前回解説しました。こういったディレクトリのつながりは「パス」と呼ばれています（ディレクトリを￥でつないだ指定をとくにパスリストと呼びます）。「パス」とは英語の「path」からきたもので、「道筋」とか「経路」という意味があります。つまり、ディレクトリの道筋を示しているものがパスということです。

■図2　階層ディレクトリとパスの例

※拡張子COMのファイルは、すべてMSX-DOS2で実行できるCOMファイルとします。

実は、MSX－DOS2には、任意のパスのCOMファイルやバッチファイルを検索する機能が用意されています。この機能を使うことを、通常「パスを通す」といいます。何かコマンドを入力したとき、現在のディレクトリに目的のプログラムがなければエラーになりますが、もしパスが通ったディレクトリがあれば、そちらのほうも検索されます（図1参照）。すなわち、使いたいプログラムをすぐ使えるように、パスを通しておくというわけです。

■図1　MSX-DOS2でのコマンドの実行

現在のディレクトリに実行しようとしたコマンドがあるか？（あり→実行／なし→パスの通っているディレクトリがあるか？）
パスの通っているディレクトリがあるか？（あり→検索／なし→エラー）
検索したディレクトリにコマンドがあるか？（あり→実行／なし→ほかにパスの通ったディレクトリがあるか？）
ほかにパスの通ったディレクトリがあるか？（あり→検索／なし→エラー）

さて、かんじんのパスを通す方法は、

PATH〈パスリスト〉[リターン]

または、

SET PATH=〈パスリスト〉[リターン]

です。複数個指定する場合は、スペースで区切るか、“；”や“，”または“＝”で区切ることもできます。

それでは、図2を例にとって説明してみましょう。現在のディレクトリはA：￥だとします。まず、パスが通っていない状態で

FILE8 [リターン]

とすれば、エラーになってしまうはずです。次に、

SET PATH=A:￥DIR1￥DIR3[リターン]

としてパスを通します。こうすれば、

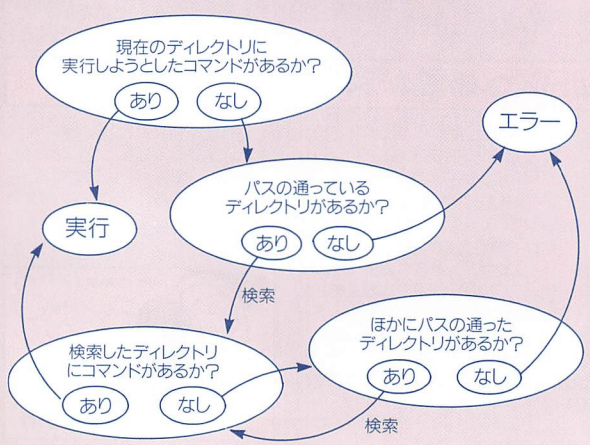
FILE8 [リターン]

でFILE8．COMが実行できます。

さて、ここでひとつ問題です。現在のディレクトリがA：￥で、A：￥DIR1にパスが通っている場合、A：￥DIR1にあるFILE5．TXTというテキストファイルの内容を

TYPE　FILE5．TXT[リターン]

で表示できるでしょうか。

結論からいってしまうと、表示はできません。ディレクトリにパスを通しても、テキストファイルなどの検索は行われませんので、注意するようにしてください。

RAMディスクの活用

MSX-DOS2には階層ディレクトリのほかにも、いろいろと便利な機能があります。そのうちのひとつがRAMディスクの機能です。

●RAMディスクの機能

RAMディスクとは、パソコンのRAMの一部をさき、そこをフロッピーディスクと同様に扱えるようにしたものです。ただし、リセットしたり電源を切ったりすると内容が消えてしまうので注意してください。

RAMディスクの最大のメリットは、物理的な動作(フロッピーディスクを回転させたり、データを読み出すためのヘッドを動かしたりなど)がいっさいないため、非常に高速にアクセスできる、という点です。たとえば、ディスクを頻繁にアクセスする圧縮ファイルの解凍作業などは、フロッピーディスク上で行うより、いったんRAMディスクにファイルをコピーして実行したほうがずっとはやく終わらせることができます。RAMディスクはRAMが多ければそれだけ多く設定することができ、たとえば増設メモリがない場合、STが96KB、GTが352KBが最大値になります。設定方法ですが、

RAMDISK〈ディスク容量〉[リターン]

とするだけです。RAMディスクを設定すると、RAMディスクは必ずドライブHになります。

ところで、BASICのCALL MEMINIコマンドでも「RAMディスク」と呼ばれるものが設定できますが、これはMSX-DOS2上でのRAMディスクとは性質が異なるものです。CALL MEMINI命令で設定するRAMディスクは正確には「互換RAMディスク」と呼ばれるもので、BASICで使わないメインメモリの一部を、ファイルの保存場所に使っているだけです。これはフロッピーディスクと同様に扱うことはできませんし、容量の最大値も32KBしかとれません。くれぐれも混同しないようにしてください。

■RAMディスクを利用した環境設定

MSX本体に付属してきたMSX-DOS2のシステムディスクからMSXDOS2．SYSとCOMMAND2．COM、そして、UTILSというディレクトリとそのなかのファイル(＝MSX-DOS2のシステムディスクに入っている外部コマンド)を1枚のディスクにコピーする。そしてそのディスクに、右のリストの内容のAUTOEXEC．BATを入れる。

このディスクを立ち上げると、

①RAMディスクの容量を96KBに設定(STに増設メモリがない状態を想定して設定しているので、GTや増設メモリのある人はもっと大きい容量を設定してもよい)。RAMディスクはドライブHになる

②COMMAND2．COMをRAMディスクにコピー

③UTILSというディレクトリのなかみ(MSX-DOS2の外部コマンド)をRAMディスクにコピー

④RAMディスクにパスを通し、MSX-DOS2の外部コマンドをいつでも使えるようにしておく

⑤COMMAND2．COMを再ロードするときに、RAMディスクにあるものを指定する(SHELLについては、「DOSのひとくちメモ」を参照)

という手順で環境を設定していく。これにより、ディスクドライブにMSX-DOS2のシステムディスクが入ってなくとも、入っている場合と同じ環境のままディスクドライブで別のディスクを扱うことができるようになる。RAMディスクを使うと便利なのがわかるだろう。

```
A>DIR
 Volume in drive A: has no name
 Directory of A:¥

MSXDOS2  SYS      4870 90-09-03  4:58p
COMMAND2 COM     15472 90-09-11  4:24p
UTILS          <dir>  94-08-04  6:00p
AUTOEXEC BAT       105 94-08-04  6:10p
 19K in 4 files 651K free
A>
```

⬆UTILSというディレクトリのなかのファイルはMSX-DOS2の外部コマンドだ

```
RAMDISK 96
COPY A:¥COMMAND2.COM H:¥
COPY A:¥UTILS¥*.* H:¥
SET PATH=H:¥
SET SHELL=H:¥COMMAND2.COM
```

⬆たったこれだけの内容のバッチファイルでも、基本的な環境設定ができてしまう

●RAMディスクの利用方法

RAMディスクの使い方のひとつとして、頻繁に使うプログラムをRAMディスクにコピーし、そのプログラムをいつでも使えるようにしておく、というものがあります。たとえば、MSX-DOS2のシステムディスクに用意されている外部コマンドをRAMディスク上に転送し、ドライブHにパスを通しておけば、ファイルを管理するさい非常に便利になります。これについては、上のカコミで具体的な方法を説明していますので、そちらを見て研究するようにしてください。

その他、フロッピーディスク間でコピーするファイルの一時保管場所として利用するなど、RAMディスクにはさまざまな使い方があります。RAMディスクのメリットを活かした有効な使い方を、ぜひいろいろと考えてみてください。

ということで、今回はパスの通し方とRAMディスクについて解説しました。階層ディレクトリとパス、RAMディスクについて理解していれば、MSX-DOS2の基本的な環境設定はほぼできるようになります。自分なりの環境を作って、さらにMSX-DOS2を活用していってください。

DOSのひとくちメモ

MSX-DOS2のバージョンについて

MSX-DOS2のシステムが外部コマンドを実行したあと、COMMAND2．COMを再びロードする場合がある。このとき、MSXが起動したときのCOMMAND2．COMのバージョン(Ver.2.20、Ver.2.30、Ver.2.31の3つのバージョンがある)とロードしようとしたもののバージョンが違うと、動作に支障をきたしてしまう。それを避けるために、ロードするべきCOMMAND2．COMを固定しておいたほうがよい。その方法だが、

SET SHELL=〈パスリスト〉¥COMMAND2.COM [リターン]

で、対象となるCOMMAND2.COMを指定する。

★MSX-DOS Q&A

Q　ターボRにハードディスクを接続して使用していますが、ハードディスクからDOSを立ち上げる場合、漢字モードから立ち上げることができません。どうすればできるでしょうか。

A　ハードディスクから起動する場合、ブートセクタを書き換えて漢字モードから立ち上げることはできない。したがって、いったんBASICを立ち上げてから漢字ドライバを組み込み、それからDOSに戻るしかない。

そこで、①のようなバッチファイル「AUTOEXEC．BAT」と、②のようなBASICファイル「KANJI．BAS」をハードディスクに入れておく。こうすれば、BASIC上で漢字ドライバが組み込まれてから、再びDOSが起動する。もしこれまで「AUTOEXEC．BAT」で環境設定していた場合は、「REBOOT．BAT」という名前で、これまでの「AUTOEXEC．BAT」と同じ内容のバッチファイルを作成しておけばよい。「REBOOT．BAT」というのは、BASICからDOSに戻るときに自動実行されるバッチファイルで、DOSから起動される場合の「AUTOEXEC．BAT」と同じ働きをするものだ。

①AUTOEXEC．BAT

```
BASIC KANJI.BAS
```

②KANJI．BAS

```
10 CALL KANJI3
20 CALL SYSTEM
```

「DOSの友」への質問大募集！

「DOSの友」では、MSX－DOSに関する質問を受けつけています。MSX－DOSについてわからないことや知りたいことがあったら、どしどしハガキをお寄せください。あて先は　〒105　東京都港区新橋4－10－7　TIM MSX・FAN編集部「DOSの友」係まで。

Mファンにいいたい放題！

★MSXは、異なるメーカー間のパソコンに互換性を持たせようという原理に、そもそも問題があったのかもしれない。IBM-PC互換機や、PC-98に対するEPSONは、本家に対抗するというかたちで売上げをのばしてきた。しかし、安価なMSX2が発売されて以来、松下電器もソニーも、価格、性能に大きな違いがなくなった。競争原理が働かない市場ができあがってしまったのだ。だが、本来はそちらのほうが正しい姿なのではあるまいか？　つぎつぎに新製品を強要するパソコンは、個人的には好きになれない。市場から撤退しつつあるMSXだが、思想を持って生まれたMSXを、わたしは支持したいと思う。(埼玉県／MINE・23歳)

すべての投稿のあて先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「○○」係

●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
●盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。
★しめ切り
とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約3か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル

例：ファンダムの一般部門への応募は1—②

□—○

1ファンダム(①1画面部門　②一般部門　③D部門　④ツール部門)
2FM音楽館(①自作のオリジナル　②ゲームミュージック　③一般の楽曲)
3ほほ梅麿のCGコンテスト(①イラスト部門　②ぬりえ部門)
4紙芝居&動画教室
5その他(　　　)

作品名

[使用機種名　]
[ファイル名　]

氏名

フリガナ

(　)歳
男・女

ペンネーム

フリガナ

*「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。

住所

〒□□□-□□

フリガナ

都道府県

☎

—　—

投稿日

199　年　月　日

アンケート

①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか？　**はい**　[雑誌名　年　月頃]　**いいえ**

②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか？　**はい・いいえ**

③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか？ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。

はい　[雑誌名　年　月号　ページ]
[書籍名・CD名　]
[参考にした作品名・記事名　]

いいえ

④既存の音楽データを投稿する方のみ、作品の作曲者、歌手、演奏者名を必ず明記してください。
[作曲者　]　[歌手・演奏者　]

⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの方法、SCREEN番号を教えてください。
[ツール名　][SCREEN　]
[ロードの方法　]

作品コメント

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

9410

投稿応募要項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームプログラムは「ファンダム」、音楽は「FM音楽館」や「MIDI三度笠」など。各コーナーの規定は下記を参照のこと。また、本誌や付録ディスクで紹介できないもの（容量の関係で付録ディスクに収録できない、優秀ではあるが単なる続編モノ的で、本誌では紹介できない、など）はTAKERUに推薦、などの可能性もある。ふるって投稿してほしい。

ファンダム

ファンダムとは「アマチュアプログラム発表の場」であり、同時に「プログラム、ソフト作りに興味を持つ人たちへの情報提供の場」でもある。

ファンダムでは、つねに誌面で取り上げることのできるアマチュアによる自作プログラムを募集している。

原則として、ゲームにかぎらず、家計簿などの実用プログラム、見て楽しむだけのデモ的作品、そのほか、わかる人にしかわからない通ねらいのプログラムなど、ジャンルは問わない。いいものでさえあれば、ファンダムのなかに新しいコーナーを作ってでも掲載していくので、「いいもの」ができたら、とりあえず投稿してみてほしい。

★募集部門と発表形式

現在、整理するうえでの便宜的な部門として、次の4つの部門＋1を用意している。また、以下のいずれも、規定の応募書類（後述）を添付したテープまたはディスクの投稿にかぎる。

(a)1画面部門

創刊号以来ずっと続いている由緒ある部門で、その名のとおり、プログラムそのものが1画面（※1）のなかに収まるプログラム。この制約のなかでどんなことができるかにチャレンジする精神を重視する。

※1　1画面とは、SCREEN0：WIDTH40の画面モードで24行（物理的な行）以内のこと。空行（前の行が40桁目まで文字が来ているためにできる空白だけの行）や「Ok」などは計算に入れない。ちなみに、24行のプログラムは、じっさいにはスクロールしてしまうのでプログラム全部をきれいに画面表示することはできない。

【発表形式】プログラムリストの本誌掲載とプログラム解説を主体とする。企画によっては、付録ディスクにあえて収録しないこともありうる。

(b)一般部門

BASICリストの形で掲載可能なプログラム全般（1画面以内のプログラムを除く）。プログラムの長さなど細かな規定は定めないが、リストを多くの人に見てもらうことを前提にしたプログラミングを望む。

【発表形式】原則として、プログラムリストの本誌掲載とプログラム解説、付録ディスク収録。ただし、長大な作品は誌面のつごうでリスト掲載を省略することもありうる。

(c)D部門

DはDiskのD。グラフィックファイルやマシン語ファイルを呼び出すなど、BASICリストの形では掲載不可能で、かつ付録ディスクに収録可能な作品（圧縮ファイルの形式を含む）。

【発表形式】4色ページでの紹介と、付録ディスク収録。2色ページではファイル構成などのかんたんな解説を掲載する。また、作品の内容によっては、臨機応変に別企画で大きくとりあげることもありうる。

(d)ツール部門

ゲーム以外の実用的なプログラム。「ツール」とは、ここでは「なにかをするために使う道具としてのプログラム作品」と定義する。たとえば、テキストエディタ、グラフィックエディタ、ミュージックエディタはもとより、家計簿プログラム、成績表管理プログラム、などなど、実際に便利に使える作品を望む。

【発表形式】「ツール！」で使い方などを紹介し、付録ディスクに収録。

(e)ノンセクション部門

(a)～(d)のいずれにも収まらないと思える作品の受入れ部門。

【発表形式】作品の内容に応じて掲載・収録の形を考える。

★応募書類の規定

①必要事項を記入した応募用紙（何枚でもコピー可）。1つのディスク（テープ）に複数の作品を入れて応募する場合は、作品1つに付き応募用紙1枚を添付すること（この場合、以下の書類も作品ごとに分ける）

②作品の紹介、遊び方・使い方についてくわしくわかりやすく書いた別紙（形式、枚数は自由）

③プログラムの解説（※2）

④作品の資料、解法（※3）

※2　プログラムの解説は、使用変数、スプライトおよびパターン定義キャラクタの使用状況、VRAMの使用状況、行番号順のプログラム解説、マシン語解説とメモリマップなど。不十分な場合は、採用を予定してからさらにくわしい解説を求めることもある

※3　RPGなどは完全攻略マップ、シミュレーションゲームはデータ一覧、科学ものは参考理論・公式など

★郵送にあたっての諸注意

・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク（テープ）在中」「ニツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク（テープ）は郵送途中で破損しないようにダンボール紙などで包む。

※後日、作品について問い合わせることもあるので、かならずバックアップをとっておくこと。

★採用

採用された作品の作者には、コメントを求め、掲載後、掲載誌および規定の謝礼（内容・程度に応じて1万円～5万円。掲載号が発売された翌月始めごろに支払い）を進呈。ムックなどで再掲された場合は、規定の掲載誌と規定の再掲謝礼を進呈。また、市販ソフト化などの場合は、別途契約。

●春夏優秀賞／秋冬優秀賞

半年ずつにわけた期間内で、採用された作品のなかから編集部協議において1作選び、優秀賞（奨励金5万円）を授与。秋冬優秀賞は、10、12、2月号の収録作が対象となります。

●ファンダム・オブ・ザ・イヤー

1年間に収録された作品のなかから1つ選び、ファンダム・オブ・ザ・イヤー（奨励金20万円）を授与。

FM音楽館

FM音源（MSX－MUSIC）を使用したプログラム作品。BASICプログラムに限る。テープまたはディスクで投稿のこと。

曲はオリジナルが望ましいが、ゲームミュージック、一般曲も可（ただし、著作権許諾の問題で、発表形式を制限されたり、採用できない場合もある）。

★応募書類の規定

①必要事項を記入した応募用紙。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚（コピー可）。封筒に応募する部門名を赤で明記。

②作品に関するコメントをつけること（用紙は自由）

★採用

掲載誌と規定の謝礼（オリジナル曲とゲームミュージック・一般曲との場合、謝礼額に若干の違いがある）

その他の注意事項は右下にある「投稿についての諸注意」を参照のこと

MIDI三度笠

MIDI音源を鳴らす演奏データであれば既成ソフトを使用しても、新MSX－MUSICのBASICプログラムでも可。また、MIDIのためのツールなどのプログラムも歓迎。ディスク、収録テープで投稿のこと。

★応募書類の規定

①必要事項を記入した応募用紙。複数同時投稿の場合は、作品ごとに応募用紙1枚（コピー可）と作品に使用した音色のうちわけ表を添付のこと（用紙は自由）

②作品に関するコメント（用紙は自由）

★採用

採用者に規定の謝礼（オリジナル曲とゲームミュージック・一般曲、またツールの場合謝礼額に若干の違いあり）

その他の注意事項は右下にある「投稿についての諸注意」を参照のこと

AVフォーラム

エスプリのきいたオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門

塾長が出題。本編の「お題」を参照されたし。

●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

★応募書類の規定

①住所・郵便番号・氏名・年齢（学年）・電話番号・タイトル

②プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名

③29字×29行以内の短い作品はハガキでも可。その場合29字詰めで行番号を赤で書くか赤で囲む。長いものはテープ、ディスクで応募。

★採用

基本的には採用作品1作につき、500円分の図書券を贈呈。また、これから採用作品に、塾長が1～3点のポイントを付けていくポイント制を開始する。ポイントは累積され、1年間での高獲得者には、賞品をプレゼント。

ほほ梅麿のCGコンテスト

応募作品オリジナルのプログラムでも市販のグラフィックツールでも本体に付属しているCGツールを使ったものでもかまわない。

●イラスト部門

1枚ものの静止画作品

●ぬりえ部門

付録ディスクに入っている教材CGに着色した作品（奇数月の1日しめ切り）

★応募書類の規定

応募用紙に必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙を添付（コピー可）。封筒に使用したツール名を赤で明記。

★両部門に3段階のランクと賞品が用意されている。作品はビッツーの5人の審査員により毎回評価され、みごと掲載となるとランク別に規定の賞金・賞品を進呈。

紙芝居＆動画教室

紙芝居や動画（アニメーション）ならなんでも可。自作のプログラムでも市販のツール本体に付属しているツールを使ってもOK。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を添付すること（コピー可）

②作品には必ずストーリーを別紙に書いて同封すること

★採用

規定の謝礼

その他の注意は下にある「投稿についての諸注意」を参照のこと

スーパー付録ディスク

ディスクに収録可能であれば何でも歓迎。

・「MSXView」で作った作品

・そのほか

上記のほか付録ディスクを情報交換の場として積極的に利用してほしい。基本的には読者の役にたつものであれば、何でも大歓迎。

★応募書類の規定

本誌の応募用紙を使用して必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙（コピー可）を添付。ゲームの場合は解法（RPGなどはマップや図解、データの一覧）などの資料も忘れずに。

★採用

採用者には掲載誌を進呈。

その他の注意事項は下にある「投稿についての諸注意」を参照のこと。

投稿についての諸注意

作品を送る際には以下の規定を守ること。①応募先のコーナー名を封筒に赤で明記する。さらに「フロッピーディスク（テープ）在中」「ニツ折厳禁」の2つの表示も赤で明記　②ディスク、テープが郵送途中で破損しないようにダンボール紙などで保護しておく　③複数のコーナーに投稿するときは、フロッピーディスクもそれぞれ別のディスクに収録する（複数のコーナーあての複数作品を1枚のディスクにまとめない）。なお作品は返却しません。

投　稿　あ　り　が　と　う

4-5月期整理分（8月号採用者対象者分より）

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は8月号のために4-5月に整理した分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。また、整理日とあるのは実際に選考のためにしめた日です。

ファンダム

●北海道
黒血軍団/浜武央
●青森県
PIG WORLD　他③/駒木根直之
●宮城県
バリケード　他①/鈴木將顕
麻雀回転台三文字役編其之弐改/小野寺健一
●山形県
ゴジラ研究会/小笠原悠一
●茨城県
モザイク　クイズ/小林靖彦
●群馬県
ザ・はさみうち!!/高橋哲平
●埼玉県
LINGS, ちょうひまつぶしゲーム/藤野哲司
●千葉県
F-F戦闘記/鶴岡徳生
●東京都
KoRoN　他②/村岡太郎
大冒険　他⑪/伊藤直輝
三角関係パズル　他①/荒木真二
うてやにげろや/武田聖爾
TRADITIONAL STORY/斎藤敦志
●長野県
雲の上の大冒険/澤山隆司
MSXと会話　他①/長谷川直紀
●石川県
JOB MASTER/東田浩幸
●岐阜県
ダルシミング/谷口晃平
洞窟　他①/宮前篤史
TURN-IT/塚原修
●静岡県
BURNING SPIRIT プロトタイプ　他①/稲元雅人
SUPER JUMPERゲル/鈴木進悟
コスモトグム　ザ　SLG/橋本卓
THINKING EYE/松江正幸
●愛知県
SYUU　他④/三浦秀雄
わりばしPENCIL/向井佑介
I'm SORRY/村瀬賢高
●三重県
なぞのはてな/島幸司
Tower　他①/奥山雅俊
Avenir　小一かんじじてん　他①/小林由幸
●京都府
しんけイモムシ/田中正宏
ハンマーでポン/北川純次
ウッキーでポン/宮村英和
RIKKOUHO!!　＋G/上田寛
●大阪府
ジャンケンBOMB！　他②/藤田幸弘
はい！　JUMPER　他①/萩上康成
愛のラブテスター/西川淳
●兵庫県
TOUCH AND GO　他②/長谷川誠
●島根県
かみなりおとし　他④/長廻淳一
●岡山県
頭上注意/則安洋志
●愛媛県
惑星と放射性物質と私　他①/清水圭介
●福岡県
Project 02/大塚裕一
Let's Search/清水雅浩
ザ・ガンマン　他①/太田雅之
●鹿児島県
スペクトラル/内田清美
(整理日４月28日)

AVフォーラム

●青森県
分身　他⑩/馬木根直之
●埼玉県
3DO伝説/丸林孝通
●千葉県
大好き/市村志郎
それいけ松井/江上仁
●東京都
ホッと一息/大林浩一
床を駆けずる元気なゴキブリ達　他①/伊藤直輝
WARP!!　他②/四辻孝文
●神奈川県
番付/横山克二
●山梨県
中国拳法の練習風景　他①/今井恵治
●愛知県
い～けないんだ！　/井上博登
ザ・フライ　他②/水野隆行
鉄の花/三浦秀雄
ランダム万葉集　他⑦/足立彰
●京都府
哀愁/北川純次
●大阪府
秋刀魚の尻尾　他①/青木優
試験電波発射中/鈴木静夫
ふしぎな木/木下将秀
●兵庫県
レーザー光線　他①/長谷川誠
●奈良県
線画版3D立体/松塚康
●広島県
廻る究極生物/岡本誠
●福岡県
顔　他①/太田雅之
●長崎県
パッとでパット？　他②/藤井昌平
(整理日５月６日)

FM音楽館

●北海道
TERRITORY　他①/千葉修司
Cure the Blues　他②/平野正和
●宮城県
ポコスカウォーズ「メイン」　他①/小野寺健一
MESSAGE　他①/高橋俊弘
●栃木県
SUPER BALL　他①/増渕裕二
●東京都
CRY　他④/稲泉恵太
ドラゴンスレイヤー英雄伝説「海賊島」/青山明史
HYPER REVIDOR/片貝太平
はじめて/中川重之
コミカル　他⑪/手嶋健一
ドラゴンスピリット「カルスト」　他⑤/中園義和
●福井県
無題　他④/谷口洋一
●愛知県
Active & Passive　他⑥/成瀬和彦
AZASSの風/鈴木達也
●京都府
春の気配　他①/宮村英和
●大阪府
HOPE　他④/福井英晃
VAXOL「Ｉ面のBGM」/前田浩和
●兵庫県
ファイナルファンタジー5「MAIN THEME」/谷垣則和
●島根県
機械　他③/山上圭介
●山口県
風の妖精　他⑲/河野光明
●高知県
COMPACT DISCO/岡林大
●鹿児島県
無題　他①/濱田知子
(整理日５月９日)

CGコンテスト

☆イラスト部門
●北海道
天馬　他①/宮本淳
サッカーMAN/中村真市
紅華の里　他①/菊地友則
a moon　他①/内藤友和
●青森県
侵入者　他⑦/佐々木達也
WRC'93～'94/小沢達郎
●山形県
ほ、ほんげー!!!!/半田和己
●福島県
OVER LOAD/佐野幸成
●茨城県
夏のプリズム/齋藤慎一
●栃木県
直美さん　他①/高間知道
●埼玉県
BLEES/加藤剛
音のない空に/松本丈樹
フォトンチッド　他②/堀田貴広
●千葉県
フタバスズキリュウ　他①/佐藤幸一
日曜日/三留貴史
●東京都
あの城に…/四辻孝文
スケボー娘が行く！/横瀬順一
●神奈川県
深層意識　他③/築地琢郎
宇宙遺跡/可香谷健
なぜ剣を構えているんだろう？/遠藤徹
ピクニック/渡部効一
Taste good./岡野健介
●富山県
後継者/宮本哲也
●静岡県
シェブロワⅣ/望月智行
ピクニック　他②/和出伸一
●愛知県
うさぎとかめ　他①/都築保夫
魔鐘/向井祐介
MSX最新作？/村上穂高
BENJAMIN/西川里佐子
●京都府
発達型機械化歩兵/三浦一誠
●大阪府
飛ぶ！　おささるさんっ!!　他④/田上圭一
●和歌山県
未来への列車/西和成
●岡山県
落日の艦隊/頼経照仁
生け贄を待つ神様　他④/加賀義人
●愛媛県
山道を行く、カッポカッポ/三好崇之
●福岡県
Elfin！　他①/深堀創一郎
●鹿児島県
ちっくしょー　他①/下吉一代
Last chapter/濱田知子
☆ミニCG
●北海道
15作品/新居智之
12作品/宮本淳
１作品/中村真市
●青森県
15作品/佐々木達也
●宮城県
１作品/後藤晃
●茨城県
１作品/長田努
●埼玉県
１作品/堀田貴広
●千葉県
２作品/三留貴史
●東京都
１作品/龍渕いづみ
１作品/小久保美紀
●愛知県
２作品/都築保夫
１作品/西川里佐子
●兵庫県
２作品/福井淳
●和歌山県
６作品/西和成
●岡山県
１作品/加賀義人
●愛媛県
１作品/矢原潤一
☆ぬりえ部門
●茨城県
月夜/長田努
●神奈川県
ぶっぶっぷっ/渡辺効一
スイカ割り/築地琢朗
(整理日４月20日)

紙芝居&動画教室

●北海道
V.R. BATTLE in 2008/陸井拓
●埼玉県
家出王子「炎」の夜/本館伸介
文鳥/一柳浩之
●山口県
「ミリーのぼうけん」/古島洋志
(整理日４月20日)

MIDI三度笠

●埼玉県
スカイブルー　他①/戸塚哲男
「ぷよぷよ」より「モーニング・オブ・ぷよぷよ」　他①/鴨志田幸一
μEBIT Ver.3.40　他④/蝦名広一
●東京都
ピラマキマンの歌/宮迫克大
●神奈川県
ライディーン　他①/大澤美穂
Closed Heart Door　他⑤/清水洋平
MIDI PLAYER Ver.1.10/原貴幸
「スパⅡ」より「CAMMY」　他②/月村英史
●愛知県
TX/鷲巣正明
●京都府
メタルホークBGMⅠ　他①/羽尾健
●広島県
車に夢中　他①/小路裕之
HIT HIT HIT!!　他⑦/田頭龍馬
●福岡県
うまぴーVer.2.20/馬越公人
(整理日５月１日)

以上393作品

このページは要♪です。

楽評・よっちゃん

私は今、ベルギーのゲント市でこの原稿を書いています。ちょうど10日間の町のお祭りが始まったばかりで、屋台や大道芸人もたくさん、人出もすごく多い。安いビールを盛んに飲んだりして過ごしています。

→P85の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

LINE UP

「妖怪村　其の弐」「GND」など、以前掲載された作品の続編や、最近のFM音楽館ではめずらしいタイプの「アラブ人のテーマ」、乱数を使用した「ぞろぷびむ」ほか、オリジナル全12作品

オリジナル　LIST　YOKAI2. FMX

妖怪村　其の弐

◉大吉　高知・18歳

はじめは「どうってことないな」と思っていたら聴き進むにしたがってだんだん良くなっていく。このスローな展開でハマっていく感じは、クラフトワークのタイム感に近いものがあります。あと、メロディの音色とメロディラインも好きだな。

オリジナル　GND. FMX

GND

◉まぶ　栃木・17歳

8分音符のシンコペーションがシンプルでカッコ良い。6－7月号の「デンシ　セカイ」の続編。テクノの中にクラシックやフュージョンが見え隠れする。モノトーンの中でたまにベースが動いたりメロディが展開しているのが気に入った。

オリジナル　AUTO. FMX

AUTOMATON

◉まぶ　栃木・17歳

まぶクンはけっこうフュージョンなんかも聴いているみたいだけど、やっぱり新しい世代なのでリズムが良い。イントロの地味なベースとドラムの組み合わせだけでもスイング感がある。途中の機械音の組み合わせみたいなソロもスリリングだ。

オリジナル　LIST　ARAB. FMX

アラブ人のテーマ

◉早乙女　京都・17歳

映画の「アラジン」からこの曲をイメージしたそうです。メロディとかオーケストレーションも上手で、途中のキラキラと装飾音が入るトコもきれい。サビの悲しいメロディで盛り上がっていくのも情感をさそうなあ。アラブ的な音楽はまた違うけれど。

オリジナル　DIGITAL. FMX

デジタル・ライフ

◉山上圭介　島根・16歳

何が良いって、山上クンは音色がすばらしい。FM音源でよくここまでアナログシンセのカッコ良い音が表現できるなあ。この曲もすごくシンプルなんだけど、メロディの音色が出てきただけで、「あ、いいな」と思わせるものがある。

オリジナル　PARANOIA. FMX

PARANOIA

◉山上圭介　島根・16歳

ブラスの音色と、ノイズを強力に使ったメロディや効果音のバランスがすごくうまくいっている。ちょっとまぬけな感じのバックに強烈な音でへんてこなメロディ(ちょっと中近東の感じがある)がからむところも良い。

オリジナル　SINE. FMX

素敵死ね死ね団 "みぞおち"MIX

◉PLUS　東京・19歳

オケヒット(オーケストラがジャンと鳴ったときの音)はオリジナルでイカしている。メロディの音色もねばりがあるし、エコーの威力も発揮されている。ジュリアナとかデステクノとかはとても恐い音色なのに、これで踊るってのは死のダンスか？

オリジナル　ZOLOPBIM. FMX

ぞろぷびむ

◉ZNT　東京・16歳

「こいつはイカス曲だ」と思って聴き直してみると、ぜーんぜんメロディが違う。それも当然、出てくる音を乱数でいろいろ決めているのだ。それなのにいかにもZNTらしい曲になっているところが作者ならではの個性ですね。

オリジナル　JOKER. FMX

MY DEAR FUNNY JOKER

◉ZNT　東京・16歳

「ハンガリアンでインディアンなヘヴィでドロドロサウンド」とは作者自身のコメント。ビブラフォン的な金属音の、おとなしいものからほとんどノイズになっているものまでの、同じ系列で音色のバラエティがそろっているのもおもしろい。

Notes' notes（作者のコメント）

◆妖怪村　其の弐◆妖怪村には美しい河が流れているそうです。今回は私の中のその河を映してみました。優しく表情のある音色を聴いてください。

◆GND◆予想外。これだから投稿はやめられない(?)。さてさて、今回2本とも暗いです。だから9月の残暑の中でじめじめと聴きましょう。

◆AUTOMATON◆だいぶ雑なままだったので少々後悔していますが、まあ若気のいたりというか、これも曲のうちということで、勝手に納得しています。

◆アラブ人のテーマ◆最初狙っていた感じとちょっと変わってきて、こんな感じになりました。

★「FM音楽館」への投稿募集中！　応募要項の詳細は65ページ

オリジナル　　MEISOU. FMX

死刑囚の瞑想

◉ci-柄沢和明　群馬・17歳

曲の途中で無音のところが出てくるのがおかしい。リズムや展開のさせかた、音程の狂わせかたなどもよくできているけれど、何よりもうれしいのは、作者の、曲に対するイメージがまず強くあって、それに曲がついてきていること。説得力あります。

オリジナル　LIST　GLORIEUX. FMX

Le Glorieux

◉ノーザンダンサー平野　北海道・20歳

メロディと裏メロ、そしてベースの3つのラインとリズムで構成された曲。注目してほしいのはベースの動きで、半音下がったときの不安定な感じ、オクターブで動いたときの安定感など、曲が今どこにいるのかをベースが示している。

オリジナル　　PSR. ORG

PSR-500を買っちまった奴へ…

◉中原智博　千葉・21歳

リズムの一部になっている「カシャーン」という音が、うるさいようでうるさくないのが効果的。音色やメロディはけっこう単調なんだけれど、ときどき微妙に変化させるところになんとなくワビサビが感じられたので採用しました。

L I S T

メロディの音色が優れている「妖怪村　其の弐」、装飾音をうまく使った「アラブ人のテーマ」、ベースの使い方が上手な「Le Glorieux」以上3作品のリストを掲載

妖怪村　其の弐

```
YOKAI2  .ORG

100 '┌───────────┐
110 '│ ようかいむら そのに │
120 '└───────────┘
130 CLEAR1000:_MUSIC(1,0,2,2,2):DEFSTRA-
Y:DEFINTZ
140 ' ===== Voices
150 V0="@43Y2,35Y3,45"
160 V1="@62Y0,36Y2,32Y3,1Y6,16"
170 ' ===== R
180 R0="@A9V10Y22,64Y24,104 B!4 B!M!4 B!
8M!8 B!8B!M!8 B!4 B!8M!8 B!8M!8 B!M!8B!M
!8"
190 R1="B!4 B!M!4 B!8M!8 B!8B!M!8 B!4 R2
."
200 ' ===== P
210 Q="V9CV8CV7C":Q1=Q+"V6CV5CV4C"
220 P0="L24 R4"+Q1+"V3CV2CV1C"+Q1+Q1+"V3
CV2CV1CV0CCC"+Q1+Q+Q+Q
230 Q2="V11CV10CV9CV8CV7CV6CV5CV4CV3CV2C
2V1C8"
240 P1="R4"+Q1+"V3CV2CV1C"+Q1+Q1+"V3CV2C
V1CV0CCC R2R8"
250 ' ===== 0
260 A0=V0+"O4L8V9 Q6F.F.Q8FQ6C.C.Q8CQ6<B
-4B-4>Q8C1"
270 B0=V0+"O4L8V9 Q6B-.B-.Q8B-Q6F.F.Q8FQ
6E-4E-4Q8F1"
280 C0=V0+"O5L8V9 Q6D.D.Q8DQ6<A-.A-.Q8A-
Q6G4G4Q8A-1"
290 S0="L16O3R1V0A-V1A-V2A-V3A-V4A-V5A-V
6A-V7A-V8A-V9A-V10A-V11A-V12A-V13A-V14A-
V15A-V14A-V13A-V12A-V11A-V10A-V9A-V8A-V7
A-"
300 G0="L16O4R1V0CV1CV2CV3CV4CV5CV6CV7CV
8CV9CV10CV11CV12CV13CV14CV15CV14CV13CV12
CV11CV10CV9CV8CV7C"
310 ' ===== 1
320 A1=V1+"O6L16V11 R8E-4CF R8A-G R8C<B-
> FE-R8 C8R8 FE-DR16 R16GFE-"
330 B1="@33O1L8Q7V9 R4B-4R8B-R8B- R4B-4R
8B-B-B-"
340 C1="@14O2L8Q7V4 B-4R8B-B-R8B-R8 >C4R
8<B->CR8<G"
350 S1="L16O2R8V1B-V2B-V3B-V4B-V5B-V6B-V
7B-V8B-V9B-V10B-V11B-V12B-V13B-V14B-R8>V
1CV2CV3CV4CV5CV6CV7CV8CV9CV10CV11CV12CV1
3CV14C"
360 Q="B->E-FA- B-A-GD"
370 G1="O2V8L8"+Q+Q
380 ' ===== 2
390 A2="R4 E-DCR16 R16DFR16 R8CE- R16DCR
16 R8E-R16 FR8G FR16R8"
400 B2="R4B-4R8B-R8B- R1"
410 C2="B-4R8B-B-R8B-R8 >C4R2.<"
420 ' ===== 3
430 B3="V8R4E-4R8E-R8E- R4E-4R8E-E-E-"
440 C3="V3E-4R8E-E-R8E-R8 F4R8E-FR8C"
450 ' ===== Melody & PSG 3-6
460 A3="V13R4 C4 R8DE- R8F8 DE-R8 D8C8 R
8FE- R16F8."
470 A4="R8CD R4 G4 R8DE- F8R8 R8DE- R8G8
 B-4"
480 A5="C4 E-4 D8C8 <B-4 E-4.G8 B-4R4"
490 A6=">C4 E-4 D8C8 <B-4>E-2.R4"
500 S3="O5V7L1R4E-2.D":G3="O4V7L1R4E-2.D
"
510 S4="<B->C"
520 S5="E-F"
530 S6="E-G"
540 ' ===== Prepare For Play
550 SOUND6,0:SOUND7,&B10110001
560 _TRANSPOSE(1200):_PITCH(442):_TEMPER
(9)
570 ' ===== Play The Music
580 T="T126":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T
590 POKE&HFA2C,72:POKE&HFA4C,65:POKE&HFA
6C,72
600 PLAY#2,A0,B0,C0,"","",S0,G0
610 POKE&HFA4C,48
620 PLAY#2,"",B1,"",R0,P0
630 PLAY#2,"",B1,"",R0,P0,S1
640 POKE&HFA6C,72
650 PLAY#2,"",B1,C1,R0,P0
660 PLAY#2,"",B1,C1,R0,P0,S1
670 POKE&HFA2C,48:FORZ=0TO1
680 PLAY#2,A1,B1,C1,R0,P0
690 PLAY#2,A2,B1,C1,R0,P0,S1
700 PLAY#2,A1,B1,C1,R0,P0,"",G1
710 PLAY#2,A2,B2,C2,R1,P1,S1,G1
720 NEXT
730 PLAY#2,A3,B3,C3,R0,P0,S3,G3
740 PLAY#2,A4,B3,C3,R0,P0,S4,S4
750 PLAY#2,A5,B3,C3,R0,P0,S5,S5
760 PLAY#2,A6,B3,C3,R0,P0,S6,S6
770 PLAY#2,"","","",R0,P0
780 PLAY#2,"","","",R1,P1,S1
790 GOTO650
```

アラブ人のテーマ

```
ARAB    .ORG

10 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1)
20 _TRANSPOSE( 200)
30 DEFSTRA-Z
40 PLAY#2,"T100V15@12O5","T100V15@48O5",
"T100V12@10O6","T100V12@10O6","T100V15@4
8O4","T100V15@16","T100V13@48O5","T100V1
3@16"
50  A0="L8D2E B>FE
60  B0="R D4R E4
70  C0="L16<DEDFDGDB-EFEG#DBD>E
80  D0="L16<DAGB-G>D<G>G<G#AGB G#>E<G#>G
#
90  G0="R G4R G#4
100 E0="<L16GGR16GB-4E E R16G#B4
110 A1="O6L8D 8C#EB-A32B-32A4."
120 B1="O5L8F8EA>D-C#32D-32C#4."
130 C1="O5L16C#DEFDEFGEFGAFGA>C#"
140 D1="O4 L16  AB->C#D<B->C#DEC#DEFDEFG
"
150 E1="O3@48L4AGFE"
160 F ="R4.L32@16O5AB>C#DEGAB>C#DEFGA>C#
E ":H ="R16"+F
170 G1="@48"
180 A2="O6F4.E16F16GFEF  "
190 B2="O5L16R8DDR8A8R8GGR8F8"
200 C2="O5R8L8 DFR4 DA"
210 D2="O5R8L8 FAR4 F>D"
220 E2="DEFA"
230 G2="O4L16D8FFE8F8G#8FFE8F8"
240 A3="DC# B-4AB-AF#"
250 B3="R8GGR8>D8<R8G G R8F#8"
260 C3="R8GB-R4 G>D"
270 D3="<R8B->DR4 <B->G"
280 E3="GAB->D"
290 G3="L16G8B-B-A8B-8>C#8<B-B-A8B-8"
300 A4="G2L16R16DEFFGF8"
310 B4="R8EER8G8R8FFR8E8"
320 C4="< R8CER CG"
330 D4="<R8EGR E>C"
340 E4="<EFGA"
350 G4="L16>R8CCR8E8R8DDR8C8"
360 A5="E4L8<A>EE4D8E 8"
370 B5=" B-4L8 E>C#C#2"
380 C5="<R8A>C#R<A>E"
390 D5="<R8C#ERC#A"
400 E5="L16R16AGFC#4 L8<A>AA4L4"
410 G5="O6B-2A2"
420 A6="E4L8<A>EE4<a>C#"
540 A7="O6L8D>D< {B-AG}8 D<G4F#G"
550 B7="R8O5L8{B-B-B-}8A16B-R8.>DR16D"
560 C7="O5L16GAGB-G>DC D<G>GFEDFED"
570 D7="O5L16DEDFDAG A D>DC <B-A>DC <B-"
580 E7="O3L8GGAAB-B->DD"
590 G7="o5R8L8{GGG}8F16GR8.B-R16B-"
600 A8="A>A{FDC<}8AF4EF"
610 B8="<C#8.D16R8C#8.D16R8C#8D8"
620 C8="DE D F D AG A D>DC<B-AGFE"
630 D8="AB-A>C<A>DC D<A>AGFEDC<A "
640 E8="DFGG#AG#GF "
650 G8="E8.F16R8E8.F16R8E8F8"
660 A9="G>A{EDC#} <GL16AG#AB-C#B-AG"
670 B9="R8{AAA}8G16AR8.>C#R16C#"
680 C9="C#DC#EC#AG#AC#>C#<B-AGB-AG"
690 D9="AB-A>C#<A>EDE<A>AGFEGFE"
700 G9="R8{EEE}8D16ER8. A R16A"
710 E9="<A A  >C#C#EFED
720 AA="L8F8.E32F32G8.F32G32A8.G#Ab-16
730 BA=" r8DR8ER8F#16F#8A8>C16
740 CA=" DFEFEGFGF#A D16D8L16F#8>C16
750 DA="<FAGAGB-AB-A>C< F#16F#8L16A8F#16
760 GA="L8 R8FR8GR8A16A8 >D8F#16
770 EA="L8<D>D<E>E<F#>F#16<D>F#8A16"
780 AB="G>A{EDC#}<GA<A>FE"
790 BB="F2E8<E>DC#"
800 CB="C#DC#EC#AG#AC#"
810 DB="AB-A>C#<A>EDE<A>"
820 GB="A 2G8<A>FE"
830 EB="<A>C#EFEC#FE"
840  PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,"",G0
850  PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F ,G1,H
860  PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,"",G2
870  PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,"",G3
880  PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,"",G4
890  PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F ,G5,H
891  PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,"",G2
892  PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,"",G3
893  PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,"",G4
894  PLAY#2,A6,B5,C5,D5,E5,F ,G5,H
900  PLAY#2,A7,B7,C7,D7,E7,"",G7
910  PLAY#2,A8,B8,C8,D8,E8,"",G8
920  PLAY#2,A9,B9,C9,D9,E9,"",G9
```

◆デジタル・ライフ◆この曲は、まだ正統派な曲です。もっとキレていて、かつクオリティの高い曲が作れたらいいな、と思う今日このごろです。

◆PARANOIA◆またまた採用、ありがとうございます。とりあえず奇妙な曲を作ってみました。いかがなもんでしょうか？

◆素敵死ね死ね団"みぞおち"MIX◆オイラ魔人ブウ。仕事くれ。感想欲しいっス。できれば封書で。〒178 練馬区西大泉5−16−10　福間光「憎い力石」係。

◆ぞろぷびむ◆どうも、2年目突入のZNTです。この曲は……まあ、聴いてみてください。

```
930  PLAY#2,AA,BA,CA,DA,EA,"",GA
940  PLAY#2,A7,B7,C7,D7,E7,"",G7
950  PLAY#2,A8,B8,C8,D8,E8,"",G8
960  PLAY#2,AB,BB,CB,DB,EB,F ,GB,H
980 GOTO50
```

Le Glorieux

GLORIEUX.ORG

```
10 CLEAR4000:_MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 DIM A%(15):FORI=0TO15:READA$:A%(I)=VA
L("&h"+A$):NEXTI
30 '
40 DATA 0,0,0,0,0C00,0006,0,0,0730,1FF1,
0,0,0035,28FF,0,0:'A%
50 T$="T100":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
,T$:SOUND6,6:SOUND7,49
60 PLAY#2,"V15O5@63","V13O5@63","V14O6@0
9","V10O6@09","V14O3@63Q6","V13O3@33","V
8@A15Y23,50Y24,255","S10M1900"
70 POKE&HFA2C,20:POKE&HFA5C,20
80 DEFSTRA-J
90 '
100 C="Y16,86@W32Y16,92@W32":B="Y16,48@W
32Y16,54@W32":A="Y16,31@W32Y16,37@W32"
110 G="Y16,0@W32Y16,5@W32":F="Y16,201@W3
2Y16,207@W32":E="Y16,151@W32Y16,157@W32"
:D="Y16,128@W32Y16,134@W32"
120 '
130 ' A & B (ｴﾚｷｷﾞﾀｰ)
140 '
150 A0$="@63L16CR8<A8"+A+"B-"+B+">CR8<A8
"+A+"B-"+B+"L8B-"+B+">D"+D+"FA16R8F8."+F
+F
160 A1$="L16CR8F8"+F+"E-"+E+"DR8<B-8"+B+
">D"+D+"C4"+C+C+C+"Y16,83@W32Y16,95@W32L
32E-DE-16E-DE-16E-DE-16EE-E16"
170 A2$="L16CR8<A8"+A+"B-"+B+"B-8>DC"+C+
"<A"+A+"B-4"+B+B+B+"Y16,45@W32Y16,57@W32
AR16AR16B->CR16<AB->"
180 A3$="L16CR8F8"+F+"CE-"+E+"DC<B-8>C8<
A&A8"+A+"B-&B-8"+B+">C&C8"+C+"E-&E-8"+E+
E
190 A4$="L16Q2CQ8CQ2CC<Q8B-"+B+"AF"+F+"Q
2FQ8AQ2FQ8B-Q2F>Q8C"+C+"Q2CQ8CQ2CC<Q8B-"
+B+"AF"+F+"Q2FQ8AQ2FQ8B-Q2FQ8>C<Q2F>"
200 A5$="L16Q2CQ8CQ2CC<Q8B-"+B+"AF"+F+"Q
2FQ8AQ2FQ8B-Q2F>Q8C"+C+"Q2CQ8CQ2CC<Q8B-"
+B+"AQ8B-Q2B-Q4B-Q6B-Q8B-A"+A+"G"+G+">"
210 A6$="L16<FFFFFFFFFFFFFFE-E-EFFFFFFFFFE
-E-E-E-E-CE-E>"
220 A7$="L16<E-E-E-E-E-E-E-E-E-CE-FGE-A-
E-FFFFFFFFFCFGA-FB-F>"
230 A8$="L16<F8"+F+">F&F"+F+"GB-"+B+"B-A
R16GR16AC8"+C+C+"F8"+F+"AB-"+B+"B-AR16GR
16A"+A
240 A9$="L16<B-8"+B+">F&F"+F+"GB-"+B+"B-
AR16GR16AB-&B-4"+B+B+B+"Y16,45@W32Y16,57
@W32A8."+A+"B-8."+B
250 AA$="L16<B-8"+B+">F&F"+F+"GB-8B-AR16
GR16AB-&B-4"+B+B+B+"Y16,45@W32Y16,57@W32
>C4"+C+C+C+"Y16,83@W32Y16,95@W32<"
260 AB$="L32<FA>CFC<AA>CFAFCCFA>C<AFAFC<
A>FC<AFCFGAB->C<FA>CFC<AA>CFAFCCFA>C<AFA
FC<A>FC<AFCFGAB->C"
270 AC$="L32<FA>CFC<AA>CFAFCCFA>C<AFAFC<
A>FC<AFCFGAB->C<L16B-4"+B+B+B+"Y16,45@W3
2Y16,57@W32>C4"+C+C+C+"Y16,83@W32Y16,95@
W32"
280 AD$="L16<F4"+F+F+F+F+"C8."+C+"A8."+A
+"G4."+G+G+"GAR16B-8"+B+">C8"
290 AE$="L16<A4"+A+A+A+A+"FGR16A8AB-8>C8
"+C+C+"C<B-AB-&B-B-B-8B-AG8>"
300 AF$="L16<F4"+F+F+F+F+"Y16,204@W32Y16
,194@W32Y16,184@W32Y16,174@W32Y16,164@W3
2Y16,154@W32>"
310 BF$="L16<F2Y17,202@W32Y17,192@W32Y17
,182@W32Y17,172@W32Y17,162@W32Y17,152@W3
2>"
320 '
330 ' C
340 '
350 C0$="L8>C2.<B-AB-.F16&F4B-.A.G"
360 C1$="L8>C2.<B-AB-.F16&F4G.E-16Y18,15
4@W32Y18,159@W32Y18,164@W32Y18,169@W32Y1
8,174@W32Y18,179@W32Y18,184@W32Y18,189@W
32"
370 C2$="L16F2C4A4G2GAR16B-8.>C8<"
380 C3$="L16A2FGR16A8AB-8B-2G2"
390 C4$="L16A2FGR16A8AB-8>C4R16<B-AB-&B-
4R16AG8"
400 C5$="L16GR8F&F4G8GF8.C8E-R8D&D8<B-8>
E-8E-D&D8C8"
410 C6$="L16GR8F&F4G8GF8.A-8B-R8A-&A-4B-
8B-A-&A-8G8"
420 C7$="L16A-2B-8A-8G8A-8G8.E-&E-8F8&F2
"
430 C8$=C7$+"@24"
440 C9$="@10L16R16FAFA>CR16<B-8.AR16GA32
G32CC8FAFA>CR16<B-8.AR16GA32G32C8"
450 CA$="L16R16FAFA>CR16<B-8.AR16GA32G32
CC8FAFA>CR16<B-8B-AR16B-R16GR16@09"
460 CB$="L16V14F2V13C4V12A4V11G2V10C4V9B
-4V8A2V7D4V6>C4<V5B-2V4A4V3G4V2F2V1C4A4G
2C4B-4A2D4>C4<B-2A4G4"
470 '
480 ' D
490 '
500 D0$="L8F2.E-DE-.<B-16&B-4>E-.D.C"
510 D1$="L8F2.E-DE-.<B-16&B-4>C.E-16Y19,
152@W32Y19,157@W32Y19,162@W32Y19,167@W32
Y19,172@W32Y19,177@W32Y19,182@W32Y19,187
@W32"
520 D2$="L16R16F2C4A4G2GAR16B-8.>C<"
530 D3$="L16R16A2FGR16A8AB-8B-2G4.&G"
540 D4$="L16R16A2FGR16A8AB-8>C4R16<B-AB-
&B-4R16AG"
550 D9$="@10L16R16CCCCCR16C8.CR16CC32C32
C<B-8B-B-B-B-B-R16B-8.B-R16B-B-32B-32B-8
>"
560 DA$="L16R16<AAAAAR16A8.AR16AA32A32AB
-8B-B-B-B-B-R16>C8CCR16CR16CR16@09"
570 DB$="L16V10R16F2C4V9A4V8G2V7C4V6B-4V
5A2V4D4V3>C4<V2B-2V1A4G4F2C4A4"
580 '
590 ' E & F (ﾍﾞｰｽ)
600 '
610 ES$="@63L16Q8F4Y20,204@W16Y20,199@W1
6Y20,194@W16Y20,189@W16Y20,184@W16Y20,17
9@W16Y20,174@W16Y20,169@W16Y20,164@W16Q6
E-E-E"
620 FS$="L16F4Y21,203@W16Y21,198@W16Y21,
193@W16Y21,188@W16Y21,183@W16Y21,178@W16
Y21,173@W16Y21,168@W16Y21,163@W16E-E-E"
630 E0$="L16FFFFFFFFFFFFFFFE-&E-E-E-E-E-
E-E-E&EEEEEEEE"
640 E1$="L16FFFFFFFFFFFFFFFC&C<B->CD&DCD
E-&E-DE-E&EE-EG"
650 E2$="L16<F>FFFFFF<F&F>FFFFFF<E-&E->E
-E-E-E-E-E-<E-&E->E-E-E-E-E-E-E-"
660 E3$="L16<D>DDDDDD<D&D>DDDDDD<<B-&B->
B-B-B-B-B-B-C&C>CCCCCCC"
670 E4$="L16FFFFFFFFFFFFFFE-E-EFFFFFFFFFE-
E-E-E-E-CE-E"
680 E5$="L16E-E-E-E-E->E-R16<E-8E-E-E-E-
>E-<E-E-FFFFF>FR16<F8FFFF>F<E>E<"
690 E6$="L16FFFFF>F<FF8FAFB-F>C<FE-E-E-E
-E->E-<E-E-8E-AE-B-E->C<E-"
700 E7$="L16DDDDD>D<DD8DGDADB-D<B-B-B-B-
B->B-<B->C&CCCCC>C<CC"
710 E8$="L16Q8F2Y20,204@W32Y20,194@W32Y2
0,184@W32Y20,174@W32Y20,164@W32Y20,154@W
32"
720 F8$="L16F1&F1"
730 '
740 ' G
750 '
760 GS$="R2B!C!8B!C!8B!C!16S!H!16S!H!16S
!H!32S!H!32"
770 G0$="B!C!16H16S!H!16H16B!H!16B!H!16S
!H!16B!C!16H16B!H!16S!H!16H16B!H!16B!H!1
6S!H!16B!C!16H16B!H!16S!H!16B!C!16H16B!H
!16S!H!16H16B!C!16H16S!H!16H16B!H!16B!H!
16S!H!16H16"
780 G1$="B!C!16H16S!H!16H16B!H!16B!H!16S
!H!16B!C!16H16B!H!16S!H!16H16B!H!16B!H!1
6S!H!16B!C!16H16B!H!16S!H!16B!C!16H16B!H
!16S!H!16H16B!C!16H16S!H!16H16B!H!16S!H!
16S!H!16S!H!16"
790 G2$="B!C!16H16S!H!16H16B!H!16B!H!16S
!H!16B!C!16H16B!H!16S!H!16H16B!H!16B!H!1
6S!H!16B!C!16H16B!H!16S!H!16B!C!16H16B!H
!16S!H!16B!C!16H16S!H!16S!H!16S!H!16S!H!
32S!H!32B!H!16S!H!32S!H!32B!H!16"
800 G3$="B!C!16H16C16B!H!16S!H!16H16H16B
!C!16H16B!H!16H16B!H!16S!H!16H16B!H!16B!
H!16B!C!16H16S!H!16H16B!H!16B!H!16S!H!16
B!C!16H16B!H!16S!H!16H16B!H!16B!H!16S!H!
16H16"
810 G4$="B!C!16H16C16B!H!16S!H!16H16H16B
!C!16H16B!H!16H16B!H!16S!H!16H16S!H!16S!
H!16B!C!16H16S!H!16H16B!H!16B!H!16S!H!16
B!C!16H16B!H!16S!H!16H16B!H!16S!H!16S!H!
32S!H!32S!H!16"
820 G5$="B!C!16"
830 '
840 ' H
850 '
860 HS$="R2L16V12CV9CV12CV9CV11CS10M1900
CCM1100L32CC"
870 H0$="S10M1900L8R8CR8CR8CR8CR8CR8CR8C
R8C"
880 H1$="S10M1900L8R8CR8CR8CR8CR8CR8CR8C
R16M1600L16CCC"
890 H2$="S10M1900L8R8CR8CR8CR8CR8CR8CR16
M1600L16CCCL32M1100CCR16CCR16"
900 H3$="L16V12CV9CV7CV5CS10M1900C8R16V1
2CV9CV7CV5CV3CS10L8CR8R8CR8CR8CR8C"
910 H4$="L16V12CV9CV7CV5CS10M1900C8R16V1
2CV9CV7CV5CV3CS10M1900C8M1600CCL8M1900R8
CR8CR8CR16M1600C16M1100L32CCM1600C16"
920 H5$="L16V12CV11CV10CV9CV8CV7CV6CV5CV
4CV3CV2CV1C"
930 '
940 ' PLAY
950 '
960 _VOICECOPY(A%,@63)
970 PLAY#2,"","","","",ES,FS,GS,HS
980 FORL=0TO1
990 PLAY#2,A0,A0,C0,D0,E0,E0,G0,H0
1000 PLAY#2,A1,A1,C0,D0,E0,E0,G1,H1
1010 PLAY#2,A2,A2,C0,D0,E0,E0,G0,H0
1020 PLAY#2,A3,A3,C1,D1,E1,E1,G2,H2
1030 PLAY#2,A4,A4,C2,D2,E2,E2,G0,H0
1040 PLAY#2,A5,A5,C3,D3,E3,E3,G1,H1
1050 PLAY#2,A4,A4,C2,D2,E2,E2,G0,H0
1060 PLAY#2,A5,A5,C4,D4,E3,E3,G2,H2
1070 PLAY#2,A6,A6,C5,C5,E4,E4,G0,H0
1080 PLAY#2,A6,A6,C6,C6,E4,E4,G1,H1
1090 PLAY#2,A7,A7,C7,C7,E5,E5,G3,H3
1100 PLAY#2,A7,A7,C8,C8,E5,E5,G4,H4
1110 NEXTL
1120 PLAY#2,A8,A8,C9,D9,E6,E6,G0,H0
1130 PLAY#2,A9,A9,CA,DA,E7,E7,G1,H1
1140 PLAY#2,A8,A8,C9,D9,E6,E6,G0,H0
1150 PLAY#2,AA,AA,CA,DA,E7,E7,G2,H2
1160 PLAY#2,AB,AB,C9,D9,E6,E6,G0,H0
1170 PLAY#2,AB,AB,CA,DA,E7,E7,G1,H1
1180 PLAY#2,AB,AB,C9,D9,E6,E6,G0,H0
1190 PLAY#2,AC,AC,CA,DA,E7,E7,G2,H2
1200 PLAY#2,"","",C2,D2,E6,E6,G0,H0
1210 PLAY#2,"","",C3,D3,E7,E7,G1,H1
1220 PLAY#2,AD,AD,C2,D2,E6,E6,G0,H0
1230 PLAY#2,AE,AE,C4,D4,E7,E7,G1,H1
1240 PLAY#2,AF,BF,CB,DB,E8,F8,G5,H5
1250 END
```

よっちゃんのヨーロッパ見聞録

講師のよっちゃんがヨーロッパツアーのため、今回は「ONE POINT LESSON」はお休み。かわりに、よっちゃんから届いたヨーロッパのようすをちょっと紹介

食事はイタリアがおいしいが、パスタが多すぎる。フランスは、そりゃあ高いレストランはおいしいだろうけど、一般には日本のほうがずっとレベルが高い。

チェコのブルノはとても素敵な町で、古本屋とかもナイス。ただし、チェコでは汽車を含めすべての物事がとてもスローだ。物価のほうは、日本とチェコでは10：1。コンサートのスタッフや聴衆は自分で聴いて反応する人が多く、日本よりははるかにやりやすい。マスのレベルではマドンナにU2だからいっしょだけれど、個人個人はちゃんとふつうに自分で生活しているので、突然ティラミスがはやったりする変なことは少なそうだ。

Notes' notes

◆MY DEAR FUNNY JOKER◆アンニュイでダークでオリエンタルとでも申しましょうか。間のある音楽ですね。

◆死刑囚の瞑想◆無心で五線譜に点を書き込んで作曲した作品。音楽知識がないので普通の曲が作れない。誰か良いアドバイス求む。

◆Le Glorieux◆懐かしい曲だなあ……と聴き直したら、なんだか恥ずかしくなりました。どこかで聴いたようなメロディ……赤面。

◆PSR-500を買っちまった奴へ…◆大変うれしいです。今改めて聴くと、調が固定のためか固い感じがします。今後転調を重点的に学びたい。

作品の紹介

今でも人気がある日本ファルコムの『イース』シリーズ。紹介するのは『イース3』のゲームミュージックより2曲とオリジナルを1曲。『μ・SIOS』データを紹介できるのは初めてかな。

『イース3』のゲームミュージック。BASICプログラム(CM-300用)

『イース3』より

①Be careful
②翼を持った少年

©日本ファルコム

MSX turbo R 専用　　by T.Y.S Notos

ファイル名	
①Be careful	BE　　　. CM3
②翼を持った少年	TUBASA. CM3

みなさんお待たせしましたの曲データ。ゲームミュージックのBASICプログラムなので、そのままRUNして聴きましょう。メロディックな曲が数多くある『イース』シリーズは、あいかわらず大人気。編集部でもこの曲を鳴らしていたら、みんな反応したのだ。T.Y.S Notosのリストは音色チェンジがしやすいように親切設計なので、そのまま音色のうちわけとして載せたからね。そのうち『イース』シリーズのコンテストなんてやってみたいな〜。

①「Be careful」の音色のうちわけ

```
101 PLAY#1,"@H1","@H2","@H3","@H4","@H5"
,"@H6","@H10"
102 _MDR(36,38,46,49,42)'-VOICE NAME-
103 '     |  |  |  |  └─>Ciosed Hi-hat
104 '     |  |  |  └────>Crash Cymbal
105 '     |  |  └───────>Open Hi-hat
106 '     |  └──────────>Snare Drum 1
107 '     └─────────────>Kick Drum 1
108 V(0)=89'────────────>Warm Pad
109 V(1)=81'────────────>Saw Wave
110 V(2)=44'────────────>Tremolo Str
111 V(3)=38'────────────>Synth Bass 1
112 V(4)=48'────────────>Strings
113 V(5)=29'────────────>Overdrive Gt.
114 V(6)=30'────────────>Distortion Gt.
```

起動方法は①、②とも
BASIC上で　RUN"ファイル名"⏎

②「翼を持った少年」の音色のうちわけ

```
104 PLAY#1,"@H1","@H2","@H3","@H4","@H5"
,"@H6","@H7","@H8","@H10"
105 '
106 ' <<< VOICE SET >>>
107 '
108 _MDR(36,38,46,49,42)
109 '     |  |  |  |  └─> Closed Hi-hat
110 '     |  |  |  └────> Crash Cymbal 1
111 '     |  |  └───────> Open Hi-hat
112 '     |  └──────────> Snare Drum 1
113 '     └─────────────> Kick Drum 1
114 V(0)=21'────────────> Accordion Fr
115 V(1)=22'────────────> Harmonica
116 V(2)=33'────────────> Fingered Bs.
117 V(3)=61'────────────> Brass 1
118 V(4)=62'────────────> Synth Brass 1
119 V(5)=34'────────────> Picked Bs.
120 V(6)=80'────────────> Square Wave
121 V(7)=23'────────────> Bandneon
122 V(8)=46'────────────> Harp
123 V(9)=0 '-Drum Set──> STANDARD Set
```

オリジナル曲。メロディが美しい『μ・SIOS』データ

黄昏の追憶

MSX turbo R 専用　　by Water Polo Boy

ファイル名	
TASOGARE. MU1	TASOGARE. MT5
TASOGARE. MT1	TASOGARE. MT6
TASOGARE. MT2	TASOGARE. MTA
TASOGARE. MT3	TASOGARE. RTS
TASOGARE. MT4	

『μ・SIOS』の投稿作品の初登場／　じつは今までに『μ・SIOS』のデータは何曲も投稿されていたものの、それらの作品はオリジナリティに欠け、なかなか採用できなかった。ところが正真正銘のオリジナル作品の投稿によって、やっと紹介できることになったのだ。たんたんと流れるきれいなメロディとバックで鳴る和音をぜひ聴いてね。Water Polo Boyいわく、テーマは片思い。

彼が使用した音源はローランドのJV-30というGS音源。違う音源の人は音色のうちわけの表を見てエディットしてね。とくにMT-32(CM-32L)のユーザーは1トラックの1チャンネルを7チャンネルに設定しよう。いっしょに投稿されていたGSリセットのDMPファイルも付録ディスクに入れたので、GS音源ユーザーは活用しよう。

音色のうちわけ

T	C	P(GS音源)
1	1	0(Piano 1)
2	2	27(Clean. Gt)
3	3	39(Synth Bass 2)
4	4	48(Strings)
5	5	83(Chiffer Lead)
6	6	52(Choir Aahs)
10	10	0(STANDARD)

T：トラック、C：チャンネル、
P：プログラムナンバー

リズム楽器のうちわけ

ノートナンバー	リズム楽器名
36	Kick Drum 1
38	Snare Drum 1
41	Low Tom 2
42	Closed Hi-hat
43	Low Tom 1
45	Mid Tom 2
46	Open Hi-hat
47	Mid Tom 1
48	High Tom 2
49	Crash Cymbal 1
50	High Tom 1
51	Ride Cymbal 1

MIDIアイテムの種類と入手方法　ソフトウェア／『μ・NOTE』2万9800円(ターボR用)、『μ・NOTE Jr.』1万9800円（MSX2、『MIDIサウルス』が必要)、『μ・SIOS』2万9800円(ターボR用)。どれも(株)ビッツーより(価格はすべて税別)。〒151 東京都文京区後楽2－3－10　メゾン飯田橋101　☎03-3817-7392。『ミディコン』3800円(TAKERU)。※『μ・PACK』と『MIDIサウルス』は入手困難。

8Bar1本勝負 作品募集

★新コーナー「8Bar1本勝負」作品募集のお知らせ★コーナー名のとおり、8小節の曲を募集します。ただしオリジナルに限ります。短い時間でパワー全開の作品を待っています。たとえば、CMのように短い時間の中で視聴者にうったえることと同じように、なんらかのイメージをもって8小節(±1、2くらいはOK)の作品にトライしてみてね。投稿の際は作品のイメージも書いておいてください。もちろんBASICプログラム、SMF、『MIDIサウルス』などのソフトのデータ等なんでもあり。使用音源や音色のうちわけは忘れないでね。

MIDI Special! MIDI三度笠初のフリーソフトウェア紹介。不要ターボR、不要『MIDIサウルス』のすぐれもの。なぜならMIDIインターフェイス『只MIDI』の作り方まで載っているという親切さだから。

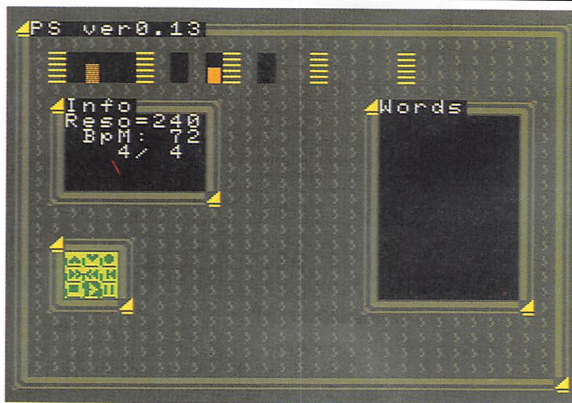
フリーソフトウェアのMSX2用SMFプレイヤー

PS Ver. 0.13

MSX 2/2+ VRAM 128K　　by 戯音匠者

ファイル名	
PSØ13 . COM	PSØ13 . DOC
MTEST . COM	PSHIST. DOC
NANPOU. MID	NANPOU. DOC

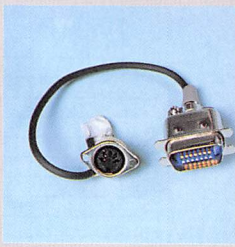
MSX2ユーザーもこれさえあればSMF(スタンダードMIDIファイル)を聴くことができるという便利なフリーソフトウェアを、作者の戯音匠者さんに了解を得て紹介。とくにみなさんにお知らせしたいのが、ドキュメントに書かれているMIDIインターフェイス『只MIDI』。これについては下のかこみに注目。

この『PS』はSMFのフォーマット0を再生するプログラム。フォーマット0というのは前にも説明したけど、1つのトラックに複数チャンネルのデータが入っているもので、現在市販されているSMFデータのほとんどがこの0なのだ。ちなみに前回紹介した『うまぴー』はフォーマット0、1の両方に対応しているけど、それはターボR用だから……とわりきってガンガン活用させてもらおうね。

⬅通常画面。歌詞があればそれも表示される。くわしいことは付属のドキュメントをよく読んでね

起動方法
DOS1上で　NANPOU. MID⏎

テンキーの操作　1：演奏の停止／2：演奏が頭から始まる／3：一時停止(ポーズ)／4：早送り(テンポが2倍)／5：遅送り(テンポが半分)／6：曲の頭に戻る

戯音匠者特製のMIDIインターフェイス『只MIDI』とは

右が作者からいただいた『只MIDI』。これと『PS』でSMFを聴くことができるのだ。ドキュメントの抜粋を載せるので、見ただけで理解できる人のみトライしてほしい。じつは担当はハンダごてをさわったことがない。だから質問には何も答えられないからね。●工作は本人の責任で行ってください。これにより何らかの問題が生じても、作者及び編集部はいっさいの責任を負いません●

⬅これが戯音匠者さんからいただいた『只MIDI』のお姿

只MIDIのテストの方法
DOS1上で　MTEST⏎

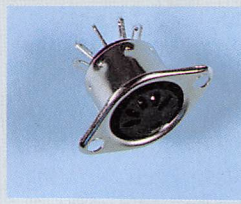
『只MIDI』の作り方(PS013.DOCより抜粋)

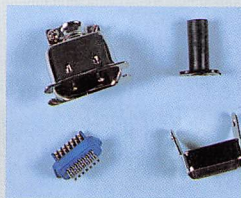
☆MIDIインターフェースは、どうするの?
　････しかし、人生、楽しい事ばかりでは有りません。元来MSX に存在しないMIDIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ(I/F) を、あなたに作って貰わなければ、PS天国は享受出来ないのです。Oh!!
　と脅してみましたが、実は大変簡単。一度でも半田ごてを使った事の有る方なら、殆ど不安もなく作れる様な物です。費用もせいぜい千円程度の貧乏人仕様!

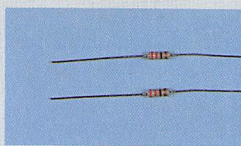
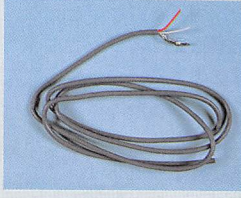
　1：DINの5ピン(A) の、ジャック又はプラグ (好きな方) を1ケ、プリンター用のコネクタ (ｱﾝﾌｪﾉｳﾙ14pin) を1ケ、電子部品屋で買います。数百円程度。次に、恐らく同じ店で、「220ｵｳﾑの抵抗」(小さい物が楽) を2ケ。十円位。ついでに同じ店で、コードも買いましょう。これが無いと、とにかく配線が出来ませんので。とりあえず1mも有ればOK。電気に詳しい方の為に、「シールド線が良いよ」と言っておきましょう。これで百円ちょっとかな?
　2：コネクタには、小さく「ピン番号」が記して有ります。それを頼りに････
　○プリンターの2番=>抵抗1本=>DINの4番 (データのbit0)
　●プリンターの14番=>抵抗1本=>DINの5番 (グランド)
　‥と、2系統の配線をします。これでおしまい。簡単ですね。これでも「あたし駄目なの～」とおっしゃる方は、然るべき彼氏を頼りましょう。
　3：さて完成。で、誰もが不安になるのが、「本当にOK?」という事でしょう。そんなあなたの為に、テストプログラムを添付しました。
　お手製の (あるいは愛情こもった) I/F の、プリンター側をMSX のプリンター端子に、DIN側をMIDI音源に差して、"Mtest.com" を実行。GM,GS,MT/CMシリーズ等の音源では、スネアが「どん!」と鳴る事でしょう。目出度い。

>>早い話、単なるケーブルです。送信専用だと、こんな物で十分なのです。怖れる事は何も無いです。ただし、ショートだけは絶対に起こさないように。MSX の破壊すら有り得ますので。

材料

❶DINの5ピン(A)のジャック

⬅秋葉原で買ったら価格は百円。

❷プリンタ用のコネクタ(アンフェノール14ピン)

⬅価格は260円。4つの部品から成る

❸220オームの抵抗

⬆価格は1つ5円。ノーブランド

❹コード(シールド線)

⬅価格は1m80円。2芯のシールド

Q&A 〈Q〉GS音源のリバーブの種類を変えるにはエクスクルーシブメッセージを使わないといけないんですが、どうやったらいいんですか。〈A〉MIDIのメッセージは16進数で表わしている。「μ・SIOS」や『MIDIサウルス』を使う場合はそのままDMPモードでメッセージを送ればよいが、BASICプログラムではそれを10進数に直してZコマンドで送らなければならない。方法は、まずGS音源のマニュアルのパッチパラメータのREVERB MACROを見て、アドレスの40H、01H、30Hを確認。⇒右ページ

レベルアップ・テク

現在ではGM・GS音源など、マルチ音源があたりまえ。そこでさらにレベルアップを目指し、パソコンを使ったデモテープ=人に聴かせられるレベルのものを作るノウハウをぜひ覚えてほしい。

新 プロの技わざ

マルチ音源を使用したデモテープ作り

ステレオ定位(PAN)がギターを活かす

by 早坂泰成

早坂泰成／1961年生れ。5歳より始めたオルガンをきっかけにミュージシャンとなり、現在コンピュータ・ミュージックを中心に活躍。国内外の楽器フェア等、多数のイベントをキーボード奏者、プロデューサーとしてこなす。

デモテープ作りに必要な楽器はさまざまあるが、今回はその中の1つであるギターに注目してみたい。ギターとひとことでいっても、アコースティックギターからエレキギターまであり、最近ではエレアコ(アコースティックギターでありながらエレキギターにもなる)というギターも流行している。これらのギターの種類は音色の違いで使い分けることができるが、アルペジオ、ストローク、カッティング、ミュートリードなど、弾き方によってさらに細分化される。これにエフェクター効果などを加えると、ワウギター、ディレイギター、コーラスギターなど、組み合わせによって多種多様なギターサウンドが生まれてくる。

シンセに内蔵されているギターの音色は、これほどそろっていないので、コントローラーやエフェクターを駆使して作ることが必要。しかし、せっかくそうやって作ったギターの音色も同じステレオ定位(以降定位)で録音をしてしまうと、音色の違いもわかりづらく、ライブ感や広がりのないサウンドになってしまいがちだ。そこでポイントとなるのがギターの音色や弾き方によって定位を変えること。そうすることによりギターの音色が活き、広がりのあるステレオライブサウンドを作ることが可能になる。

●ステレオ定位とライブ感覚

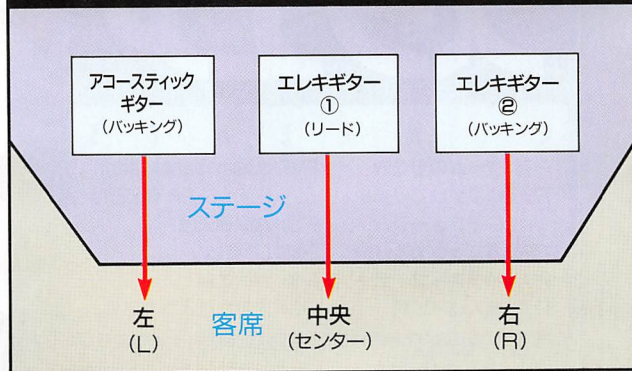
定位を決めるにあたっては、演奏しているステージやふだん聞いているステレオ(ラジカセ)などの定位を目安にするとわかりやすい。たとえば、バッキング用のエレキギター、アコースティックギター、リード用のエレキギターの3本を使い分けるとき、例に示したように、バッキング用のアコースティックギターを左(L)、バッキング用のエレキギターを右(R)、リード用のエレキギターを中央(センター)に聞こえるように定位を決めると、聞きやすくなる。かんたんにいうと、メインとなるリードギターはセンターに、バッキングになるギターはL、Rに振り分けるということだ。バッキング用に関しては、L、R逆でもよい。ほかにも、アコースティックギター3本の場合、やはりリード用をセンター、バッキング用のストロークをL、アルペジオをRとか、さらにエレキギター3本の場合ならリード用をセンター、バッキング用のミュートをL、カッティングをRなど、パターンはいろいろある。

そしてもう1つ効果的な定位の使い方が、前回いったディレイを打ち込みで作る方法。この場合はリードギターであってもL(またはR)にメインのフレーズを打ち込んで、逆のR(またはL)に同じフレーズを遅れぎみに打ち込む(実際にはコピーしてずらすだけ)と、よりステレオ感のあるディレイを作ることができる。

これまでの例はほんの一例で一般的なものだ。特殊な例としては強烈なカッティングやストロークを聞かせるためにバッキングでありながらわざと定位をセンターにするという方法もあり、アップテンポの曲によく表れる。

●コントローラーによるPAN操作

定位の設定はミキサーを使用すればツマミ1つでかんたんにできるが、音源とコンピュータのみで設定する場合は、コントローラーが使用できる音源ならそれで設定ができる。もし定位を設定しないと、ドラムスを除いた各音色はセンターのままとなってしまう。コントローラーの使えない音源の場合は、システムエクスクルーシブ情報で設定できることもあるので、取説をよく読んでみよう。ここではコントローラーで定位を設定できる音源を対象に説明していく。また、音を振り分ける量(数値)を扱うので、PAN(PANPOT)という用語を使う。

ステージを想定したギターの定位例

コントローラーの具体的な定位値

楽器名	定位	PANの数値
アコースティックギター	L(左)	1～34
エレキギター①(リード)	センター	64
エレキギター②	R(右)	94～127

まずはコントローラーによるセンターのPAN数値を覚えておこう。センターのPAN数値は通常64で、それを境に1～63がL寄り、65～127がR寄りになるということだ。つまり極端にL、Rに振り分けたければ、Lを1、Rを127にすればよいのである。とくにセンターのPAN数値(64)より1つ2つ加減したところで、ほとんど変わりがない。はっきりL、Rと聞こえる数値にしたいなら、Lは1～34前後、Rは94～127前後の範囲にするのがよいだろう。もちろん、その限りではないが。

ギターの場合は、はじめにもいったように多種多様な音色があるので、複数のギターを使うときはトラックごとにPAN数値を変えたり、曲中にコントロールチェンジを入れてPANを設定し直したりするのもおもしろい。ミキサーを使えば操作はかんたんだとはいえ、曲中で定位を変えるということは何らかの手間がかかるわけで、タイミングによっては失敗することすらある。録音するにしても、それだけの手間に録り直しを繰り返して、思わぬ時間がかかることもある。その点でいえば、コンピュータ使用のほうが自動的に変えてくれるので、ありがたいものだ。これらのPAN数値は、ギターだけではなくストリングスやホーンセクションなどの構成和音の高音と低音をL、Rに分けるときにも使える数値なので、大いに利用するとよい。

ステレオ定位の設定はデモテープの「でき」を大きく左右するポイントの1つである。今回の付録ディスクにはアコースティックギター1本とエレキギター2本のアンサンブルを、それぞれL、センター、Rに分けて打ち込んだものを入れたので、参考にしてほしい。

サンプルデータ

これらはSMF(スタンダードMIDIファイル)なので、ハムヒト作「うまぴー」もしくは、『ミディコン』でコンバートしてから「μ・SIOS」や「MIDIサウルス」で聴く。

ファイル名

GUITAR-A. MID

★今月号付録ディスク作成後にうれしい投稿が!★なんと今回付録ディスクに収録させていただいた戯音匠者さんのフリーソフトウェア「PS」の付属ドキュメントに作り方が載っているMIDIインターフェイス「只MIDI」に対応しているプログラムが送られてきました。もしかして戯音匠者さんのお知り合いの方では? とうれしくなってしまいました。今回は間に合わなかったけど、次号に必ず掲載させていただきますね。こうなったら、少しばかり工作を勉強して、だれでもMIDIが楽しめるようになったらいいですね(今回は番外編)。

Q&A (左ページからの続き)続けてデータのREVERBタイプ(00H～07Hのどれか)を選ぶ。GS音源のエクスクルーシブメッセージは、F0H、41H、10H、42H、12Hの後に設定したいアドレス、データ、チェックサム、F7の順に送る。例として00HのROOM1のタイプを設定する場合は、F0H、41H、10H、42H、12H、40H、01H、30H、00H、0FH、F7H。F7Hの前の0FHがチェックサム。この数値の求め方は「80H－(アドレス+データ)」で、この数値が80Hより大きいときは、それより小さくなるまで80Hを引く。

今回のプレゼント

今回のプレゼントは、ブランクディスクを幸田英隆、松尾峰昇に。賞金をヤンヤン、たかふみ、菅秀史、昆虫軍に贈る

M・FAN スクエア

CONTENTS

え:中野カンフー
ANAKO &NUKEKO

秋!…

今度の日曜もみじ狩りに行かない?
お、風流だね
…狩り?あたしも行く行く

穴子ちゃん何かカン違いしてない?
だって狩りだって…

穴子ちゃん、もみじ狩りっていうのはね、紅く色づいたもみじを…
ジーン

食べてもあんまりうまくないわ
食うなーっ
じゅー
天ぷら

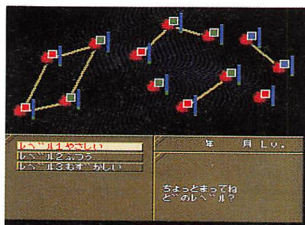
ゲームのぞき穴

ゲームのウル技を紹介するコーナー。採用者にはブランクディスクを3枚進呈。

市販ソフトがさびしいMSXだが、ファンダムをはじめ、同人ソフトなどが力を見せている。今回は、そのファンダムと同人から1本ずつピックアップした。この同人ソフトはTAKERUで売っているものなので、持ってない人は買ってみるのもいいかもしれない。

エンペーラ2

★隠しレベルアップ

Mファン4−5月号のファンダムで掲載されていた『エンペーラ2』で、隠しレベルアップを見つけました。やり方はとってもかんたん。最初にレベルを設定する画面で、ESCキーを押すと「レベル4　げきむず」というのが出てきます。さらにそこでもういちどESCキーを押すと、今度は「レベル5　おに」と出てきます。さすがにレベル4、5はむずかしいです。

↑ゲームをはじめた直後では、レベル1〜3までしか選択できない

レベル1やさしい
レベル2ふつう
レベル3むずかしい
レベル4げきむず
レベル5おに

↑ESCキーを押すことによって、レベル4、レベル5が選択できるようになる

(岐阜県/幸田英隆)

☆エンペーラ2にハマった人で、レベル3までクリアできる人は、ぜひ新たなレベルに挑戦してみよう。またこれで、徹夜の日々が帰ってきた!

もにもにシアター

★百烈キック!

「ぺんぺんクロック」のBGVがはじまったら、スペースキー、下、左(右でも可)の順にキーを押しつづけてみよう。ペンギンが1回転したあと、百烈キックを出します。案外気づいてない人が多いかと思う。

(愛知県/松尾峰昇)

☆このBGVは、本体の内蔵時計に合わせて時刻を表示し、さらにペンギンが画面内を歩きまわっているものだ。このペンギンは勝手に歩いているわけだけど、カーソルキーを押すことによって自分で好きな方向に歩かせることができる。スペースキーと合わせると、回転やおじぎなどのいろいろな芸をするよ。

↑ペンギンがすたすた歩く時刻表示付きBGV。なかなかかわいい

↑百烈キックをするペンギン。「いや」というセリフも表示される

通り抜けできます

ゲームつまっているという人は、症状をくわしく書いてQ係へ。そのQならわかるという人はA係へ。採用者には賞金が出るぞ。

今回いちばん多く届いたハガキはイースのⒶだった。それに対して1通もこなかったのが、セーラー服戦士フェリスのⒶだ。

セーラー服戦士フェリスの1面のボスは、まん中の目玉が弱点。弾よけがかなりつらいが、目玉だけを狙って打ちこめばクリアできる。がんばれ。

伊忍道

Q 大名が信長の領土を攻めてくれない。信頼度は100、美濃の洞窟もクリアした。

A 新潟県／ヤンヤン

94 8月号 伊忍道 打倒信長 の答え

- まず、「美濃の洞窟もクリアしました」ということは、他の修験場はクリアしていないのだろうか。美濃の洞窟をクリアすると、たしか近畿以西へ行けるようになるはずである。
- ひとまず、全部の修験場や洞窟などをクリアしよう。九州などには、町で買える最強装備がある。
- そして、阿蘇の修験場をクリアすると比叡山の扉を開けるためのカギが手に入り、比叡山の場所を教えてもらえる。

比叡山は山城の東側の洞窟です。

比叡山の中の敵は強いですが、くまなく歩き回ってください。最強装備が手に入ります。そして、一旦最下層まで降りて、別ルートで上がってくると、周りを山で囲まれた所へ出ます。修験場がポツンとあるので、入って話してください。

「さあ、後は安土城へ乗りこむだけだ――――」

といわれるまで話しましょう。

- 後は、味方大名が攻めてくれるだけです。敵国力を減らし、月の初めに味方大名に攻めてくれるように進言します。攻める日に遅刻しないでください。（自分は絶対に戦闘に参加してください。）あとは、反信長派か親信長派かだけです。

私がクリアした時はL46。 上杉の方がいいと思う。

安土城の敵も強い。強い敵には、「天狗の団扇」を使う！

間違いがあるかもしれません。その時はゴメンナサイ。byヤンヤン

⬆光栄のゲームでRPGというのもめずらしかったが、悪役が信長というのも意外だった

イース

Q アイテム類はすべてそろっているのに、ダルクファクトが倒せない。

A 北海道／たかふみ

1994 8月号「イース1」の答え

ダルク＝ファクトは、実は銀のものに弱いのです。

だから、アイテムを

SWORD：
SHIELD：
ARMOR：
ITEM：
RING：

と、いうようにします。

すべて、「SILVER ～」にするわけです。

がんばってくださいい。

by たかふみ

⬆このハガキは絵入りでわかりやすく紹介。イースはアクションRPGの王道だ

メタルギア

Q GRAYFOXを助けたあと、どこに行くのかわからない。タバコの意味は何？

A 大阪府／菅秀史

8月号「メタルギア」の答え

グレイフォックスを助けた後、

装備を取りもどしたらまずアイテムを見てみましょう

その中に見なれない「ハッシンキ」というアイテムがあるハズです これがあるからすぐ敵に見つかってしまうワケです だからコレは捨てる必要があります。

捨てるには「ハッシンキ」をアイテムとして使えばよいのです これで「すぐ敵に見つかる」ということはないでしょう

それから「タバコ」はメタルギアを破壊したあとアウターヘブンから脱出する時のタイムリミットを2000増やす効果があります

P.S メタルギアならなんでもわかります

それから だれか メタルギア2を売って下さい

⬆このゲームは、セーブがカセットテープなので今のターボRユーザーにはつらい

魔界復活

Q 阿蘇の風林寺に行く途中の古寺の中で「寺の中に入る」を選ぶと妖魔に殺される。

A 岩手県／昆虫軍

○8月号の「魔界復活」の答え
（「魔界転生」ではありません） by昆虫軍

① 寺の場面で車の乗降をくり返していると車が消えてしまう。

② 2人に話をさせると「照魔石」が光り出す。（効果音があります）
※教授に照魔石を持たせておくと、教授に話をさせるだけですみます。

③ 教授に話をさせる。

④ 2人に1回ずつ呪文を唱えさせる。（どちらが先でもOK）

⑤ もう1度③、④をくり返す。

⑥ 寺の扉を「見る」。

以上で妖魔は撃退できるはずです。それから、絶対に寺の中へ入ってはダメです。問答無用でやられてしまいます。なお、「呪文」のコマンドが出ていない場合、霊願寺からハイウェイにシーンが変わった時点で神城に話をさせると「呪文」のコマンドが画面に追加されます。

私もこの場面で10数回ゲームオーバーになってしまった…

⬆オカルト中心のゲームが多かったので有名な、ソフトスタジオWINGのゲーム

教えてください

Q ENIXの『ライーザ』で「あいのハート」が月の裏側にあるというのですが、見つかりません。他の「ゆうじょう」、「ちから」、「ゆうき」のハートは取りました。

もうひとつ、同じくENIXの『ザース』でアドラ山頂でライトを取ったあと、ゴーストタウンにいる「マンハンター」という怪物が倒せません。ギャモンというじいさんが手伝ってくれというので、手伝うと昼夜関係なく食われてしまいます。ピストルはおもちゃだし。

（埼玉県／増永晴彦）

Q 『クリムゾンⅢ』で、クリムゾン領域への入口がわかりません。昔、Mファンにのっていた装備などはすべてそろっています。

（滋賀県／はぐれモンスター）

☆ENIXのゲーム2本は、かなり昔のテープ版ゲームだ。知っている人答えを求む。

Mファンにいいたい放題！

★MSXも、今は肩身のせまい想いをしていなければならないのは実にくやしいものがありますね。それでもMファンはなくさないでください。定期購読になったって私は買いつづけます。MSXにこれだけ力を入れている雑誌は失ってはいけないと思います。きっと購読している人は同じ気持ちのはずです。MSXはほかのパソコンにまだ負けてはいないと思います。MSXほど周囲の環境になじむパソコンはほかにはなく、手軽さだっていちばんでしょう。だから、Mファンも負けないでがんばってください。私は応援しつづけます。（栃木県／高木登志男・23歳）

GTフォーラム

このコーナーでは、ゲーム以外に関することならどんなささいなことでも答えます。MSXに関する質問、相談を受付中！

Q MSXを他機種のディスプレイにつなげないでしょうか。僕が持っているのはSTと8ピンのデジタルディスプレイです。

（愛知県名古屋市／磯田光太郎・？歳）

A デジタルディスプレイにMSXをつなぐことはできない。

MSXをつなぐことができるのは、アナログディスプレイで21ピンのRGBマルチ端子がついているもの。磯田くんの持っているデジタルディスプレイにはつなぐことができない。

Q ターボRでは、高速モードに対応していないソフトでもMSX2やMSX2+より速く処理できるのでしょうか。

（福島県福島市／橋本大輔・？歳）

A 速くはならない。

高速モード対応でないソフトの場合、ターボRは標準モードで起動する。残念ながら、高速モードの恩恵は受けられない。

Q GTのマニュアルを見るとダストカバーがあるようなのですが、現在も購入できますか。

（宮城県仙台市／赤井隆一・20歳）

A できない。

GTのマニュアルに載っているダストカバー「DFWVFSA1WX」はすでに在庫切れとのこと。店頭在庫もないそうなので、購入できないと考えたほうがよいだろう。

耳寄り情報交換コーナー

8月号の本文にあった、漢字モードで変換できない場合に考えられる原因のひとつ"SRAMの異常"に関して、くわしい情報が寄せられたので紹介しよう。

MSX-JEが起動できなくなったら、まずSRAMの電池が切れていないか調べてください。どうやら、SRAMの電池が切れると内容が消えるだけではなく、MSX-JEがSRAMを読めなくなり暴走するようです（電池が切れていなくてもSRAMの辞書がとんでしまうこともありますが）。

（愛知県名古屋市／村瀬賢高・18歳）

MSXではSRAMのバックアップに乾電池を使っているが、忘れたころに乾電池の寿命がつきてしまうこともある。できるだけ早めに乾電池を交換するように心がけよう。

お便り、つっこみ待ってます

「GTフォーラム」では、MSXに関することならどんなささいなことでもお答えします。質問、相談などは以下のあて先までお便りください。

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「GTフォーラム」係

第8回 読者参加企画 対戦型トーナメントゲーム ガマック！

戦いに疲れた戦士たちの休息の場は、薄暗い控室のみだ。勝者は休む間もなくここをあとにし、次なる戦いに挑む。

応募総数344通。無効票20通のうち、同一アイテムを選んでしまった人がほとんどでした。

応募者のじつに9割近くの人が、戦士をタイプゼロにしてくるという異常事態。これは次回の反省材料として、すぐに対処したいと思います。そんななか優勝したのは、皮肉にもタイプゼロではない戦士でした。

「戦士タイプの能力値を毎回変えてみては？(多数)」

という意見ですが、マンネリ防止のためにも、この方法は考慮したいと思います。

「武器の値段と数値変化のバランスが悪い(多数)」

ごめんなさい。毎回、少しずつ修正していきます。

「戦士の能力値を変化させるのに修行システムを採用してほしい(京都／北村茂勝)」

じつは、このシステムを現在導入するか検討しています。みなさんからの要望が強ければ、やりたいと思いますので、次回の応募ハガキに賛否を書いてください。

●今大会模様……

テスト時期と重なり、競争率が低下した今大会。決勝は川上猛嗣のボギーと、紫緑龍化のでんでんで争われた。

試合開始直後にボギーの攻撃を食らってしまったでんでん。しかし、その後の攻撃を持ち前の素早さでかわし続け、ヒットアンドアウェイ戦法で、じわじわとダメージを与え、ついにタイプゼロの牙城を崩し、見事な優勝を果たした。

●2位〜5位の装備

⑥⑦ 戦0 武7 鎧× 楯× ア2
㊸ 戦0 武7 鎧× 楯× ア3
(127) 戦0 武7 鎧× 楯× ア3,5
① 戦0 武7 鎧× 楯× ア3
(57) 戦0 武7 鎧× 楯× ア3
(82) 戦0 武6 鎧3 楯× ア5
(104) 戦0 武7 鎧× 楯× ア1

★優勝者のハガキ

⇧480Gしか使っていないことに注目。天下一品の素早さで、攻撃を避けまくった

福島／魔幻遠愚・17歳・女
※秋は栗拾いの季節ですねえ

東京／とりボール・17歳・女
※秋の恋はフォーリンラブ

香川／うす馬鹿下郎・23歳・男
※月とだんごと浴衣。風流だね

埼玉／ジン・19歳・男
※ラトクが木の実に襲われてる

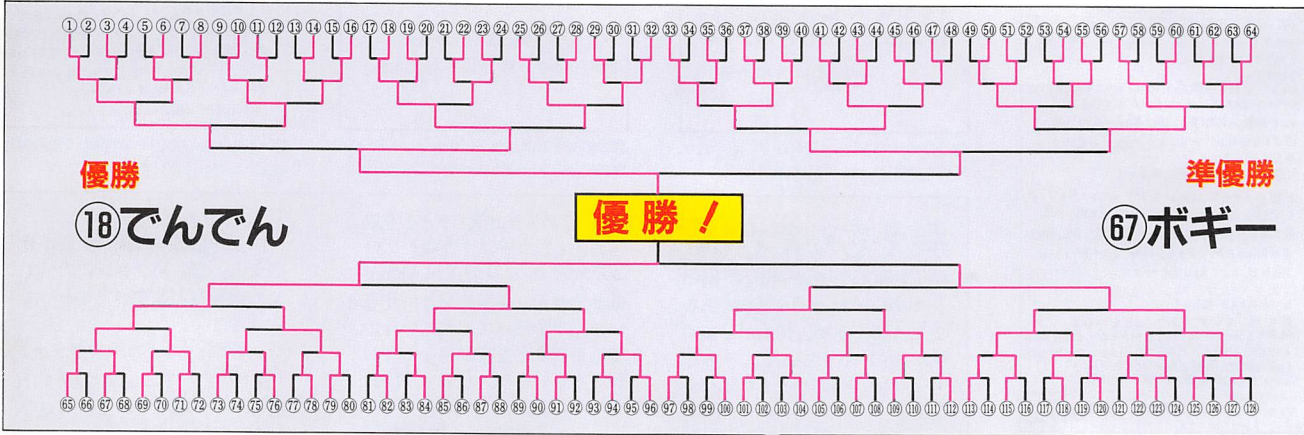
山形／紅露飢夜・22歳・男
※巨大な栗に、追われてます

岐阜／田中将司・21歳・男
※ソビエトは、もうないよ

兵庫／笑顔でブル・19歳・男
※やりました拷問に近い組体操

優勝
⑱でんでん

優勝！

準優勝
⑥⑦ボギー

トーナメント進出者

順位	住所	オーナー	戦士名	No.
1	青森	紫緑龍化	でんでん	18
2	千葉	川上猛嗣	ボギー	67
3	福岡	酒見良軌	CAV.	43
3	静岡	竹世	葉月緑葉	127
5	東京	T.Y.S	ロルファル	1
5	宮城	放浪公子重耳	水の聖女	57
5	大阪	四方雅仁	マーサ6	82
5	大阪	徒手空拳	ウィラム	104
9	東京	中山孝広	ソルディス	10
9	大阪	日生田	魔王	25
9	神奈川	田口幹也	TKT	37
9	秋田	ヒデゲリアス	キャベル	51
9	埼玉	今森	ウータ	79
9	大阪	山元信二	EF-073	91
9	愛知	山下厚志	こずえ.	109
9	岐阜	呉一郎	プチブル	115
17	東京	黄泉火闘死等	大鉄山十七破	6
17	静岡	冨永真奈央	浜北人	16
17	埼玉	トムキャット	フェリシア	23
17	神奈川	S-TEAM	ラーザ	32
17	埼玉	中川定	猫耳ねこちゃん	33
17	京都	のび太くん	できるくん	45
17	愛知	玉郎	太郎	55
17	千葉	NV組MIN	須藤	64
17	福岡	殻君亜澄	ホーマン	71
17	東京	ハトポッポ	マメ	73
17	埼玉	苗木理恵	スーパーゴキ	85
17	大阪	ちんねん	ウイン・リア	96
17	埼玉	TOMO	T/TEIO	100
17	千葉	塞翁が息子	塞翁が馬2号	105
17	神奈川	高橋亘	ポセイドン	118
17	北海道	斉藤太郎	ルイ	123

順位	住所	オーナー	戦士名	No.
33	京都	ブイハチ	だん	3
33	愛媛	アポロン	はにわ	8
33	大阪	マサヒロ	強かな戦士くん	11
33	福島	アルマジロ	ねぼすけ太郎	14
33	神奈川	安倍満	かかし1518	19
33	福島	にゃぎ	クリス=リート	22
33	新潟	かくか	あすまろR	28
33	大阪	R松井聡一郎	戦士スラリン	29
33	北海道	ガンバ800	戦士V9000	35
33	和歌山	ひーやん	魔法使いラース	39
33	埼玉	悪逆無道	深紫	41
33	新潟	早津裕	夏の忘れ物	47
33	大阪	NOP	名のない戦士	50
33	青森	pipi	ねこ婆	54
33	静岡	仙波基和	オイラーマン	60
33	東京	波斯丸	ルーディ	62
33	大阪	六代高校竜王	リュート	65
33	福島	文王	復活の太公望	69
33	広島	NV組なあち	L一番佐々木誠	76
33	愛知	考える酋長	サイコ兄貴・改	78
33	宮城	一人の生徒	kill中村	84
33	岐阜	ダルマ	オショロコマ	87
33	東京	吉岡淳	SOデッカー	90
33	北海道	とんぬら	へろへろちゃん	94
33	東京	おじゃ	ラクト=アイス	97
33	秋田	熊谷純一	※ なし	101
33	東京	Lake	こナみchan	107
33	東京	死神	リティル	112
33	愛知	K.SAVA	ライオス	113
33	千葉	ゲルハルド	パピヨン山田	120
33	大阪	湊川裕一	ホルストメイジ	122
33	長野	KKK	ルネ	125

順位	住所	オーナー	戦士名	No.
65	岐阜	大谷翼	もつなべ料理店	2
65	神奈川	PYS	Pたろー	4
65	大阪	未央ひとみ	炎狼あきら	5
65	福島	顔面凶器	アラブの石油王	7
65	東京	たばしび	カイン	9
65	和歌山	すじえもん	ラフィアル	12
65	神奈川	ヨシキ	HIDE	13
65	東京	中園義和	薬師はにまる	15
65	静岡	加藤純一	ホイキタ	17
65	東京	歩く大仏	戦う大仏	20
65	愛知	おねん	みつあみおねん	21
65	京都	西野高正	CAT-R2	24
65	奈良	たけのしん	忍者水鈴	26
65	埼玉	今泉淳子	クーパー捜査官	27
65	大阪	にとよん	水すらりん	30
65	三重	JU Tylor	メタルギア	31
65	神奈川	ゆうさく	噂の盗族	34
65	奈良	奈良県民	関西人Ver 2	36
65	福島	天人	クリスチーナ	38
65	秋田	とらぬたぬき	クリノメータ	40
65	神奈川	シマ	ミステリーイブ	42
65	神奈川	佐々木輔	けんちゃん2	44
65	石川	池田和則	あほうどり	46
65	東京	山本陽三	たこの八ちゃん	48
65	千葉	長沢太郎	6両編成	49
65	東京	毘沙門	白虎	52
65	東京	小林創	チーチェン	53
65	大阪	向井	島やん	56
65	青森	AXIZ	シルフィナ	58
65	兵庫	アルデバラン	バクテリアン	59
65	神奈川	どっかの猫	ゴースト	61
65	大阪	精霊使い	水竜	63

順位	住所	オーナー	戦士名	No.
65	香川	白沢雪	アックスビート	66
65	大阪	軍師諸葛孔明	趙雲子竜	68
65	東京	ロビン♡	ビーンくん3才	70
65	岩手	昆拓郎	ゴキゲンくんC	72
65	神奈川	克明	こくめい	74
65	長野	中野治正	サンマルコ	75
65	神奈川	疋田逆さ貧	小鳥遊五十六	77
65	京都	ひできだお	焼ダブルソフト	80
65	埼玉	オカムラ	天使の首飾り	81
65	東京	Z-80教団	うまそう3世	83
65	福岡	戸丸かん	TAITO	86
65	神奈川	山川朱実	発電屋	88
65	大阪	炎狼あきら	未央ひとみ	89
65	兵庫	黒田敦史	つるセコ軍団	92
65	神奈川	紅茶大好き	ティティー	93
65	埼玉	さかさま	パッちゃん	95
65	福岡	S	カイワレ	98
65	北海道	操魂術師・J	龍鳳	99
65	兵庫	自称 鬼神	パワフルおねん	102
65	長野	長谷川直紀	デブポリタン	103
65	京都	北村茂勝	オードリー	106
65	東京	本田征司	SEIJI	108
65	東京	井上喜文	タコツ君 2号	110
65	神奈川	本田朝幸	水口聖子	111
65	宮城	ZIZZY	卵の下半身	114
65	兵庫	MSX革命戦	MSX革命戦線	116
65	栃木	聖流牙龍王	郵便はがき	117
65	兵庫	岩崎大輔	ゴマちゃん	119
65	茨城	ノヒロシ	唯一の電通人	121
65	福岡	カンパニー	フェムト・ピコ	124
65	福井	M・B・K	アンディーBM	126
65	岐阜	加藤健児	けんちゃん	128

大会規定

「ガマック／」とは読者から送ってもらうキャラ設定をもとに、編集部で作ったプログラムで戦わせ、どちらかの体力がゼロになるまで対戦して勝敗を決めるゲームのことである。

■大会方法

決勝トーナメント出場者128名を決めるのも対戦。例：400人の参加者がいたら、ランダムに対戦させ200人にし、次の対戦で100人にする。まず100人が決定。負けた100人でまたランダム対戦をする、というようにハンパはシードしながら最後の1人まで対戦を繰り返し、出場者を決定する。

■ライセンスＩＤの発行

9位までの入賞者に発行するもの。取得したＩＤは以後、永久に使用することができ、取得以後ＩＤ所有者は基本金500Gにボーナスポイントを加算した金額で戦士を雇えるようになる。複数取得した場合はすべてのＩＤをハガキに明記し、それぞれのボーナスポイントを加算して使用する。今回のボーナスポイントは1位・50G、2位・40G、3位・30G、5位・20G、9位・10G、17位以下はなし。旧ＩＤ取得者はそれまでのボーナスポイントを10倍にして使用できる。ＩＤはA10のあとに順位、今回のNo.をつければよい。例：3位の酒見くんA100343。9位の山元くんA100991という具合。

■戦士の設定

戦士・6種類の能力値をもつ。
・体力：戦士のヒットポイント。
・攻撃力：与えるダメージの値。
・防御力：攻撃を軽減する値。
・素早さ：先制攻撃率、攻撃回数、攻撃回避率に影響する。
・運：クリティカルヒット攻撃確率、攻撃回避率に影響する。
・攻撃命中率：全員、素手の状態で50%。

装備品・装備することによって戦士の能力値を変化させることができる。効果は別表参照。

■参加方法

①基本金500G(単位はガマック)を使って、戦士を雇い、余ったお金で武器、鎧、楯、アイテムを装備させることができる。武器、鎧、楯はそれぞれ1種類だけ、アイテムは同じものを複数は装備できない。装備の効果は大会終了まで変わらない。戦士だけで装備がなくても大会に参加できる。ハガキに戦士のタイプ、武器、鎧、楯、アイテムをこの順で、番号と名称両方を書いて応募してほしい。あと使った合計金額とオーナー名(6文字以内)、戦士の名前(7文字以内)も忘れずに書くこと。
②参加者は1人につき1キャラしか応募してはいけない。
③ＩＤがある人は必ず書くこと。書いてない場合で、基本金500Gを上回る場合は無効とする。
●以上のようなことをふまえ、「ガマック／」係まで送ること。締め切りは9月26日必着。

●戦士タイプ

タイプ	体	攻	防	素	運	費用
0	25	20	13	14	5	370G
1	24	22	8	12	3	340G
2	21	15	10	11	2	320G
3	20	10	13	16	0	310G
4	18	11	12	15	3	300G
5	30	6	8	7	4	290G
6	8	30	6	3	8	280G
7	12	7	24	10	2	270G
8	10	5	5	27	5	260G
9	12	10	4	8	17	250G

※体・体力、攻・攻撃力、防・防御力、素・素早さ 攻撃命中率(命)は全員、素手の状態で50%。

●アイテム

番号	名称	効果	値段
1	ユンゲル	体+6　素+5	115G
2	虎の薬	攻+5　防+1　命+5%	95G
3	素早さの石	素+5　命+10%	80G
4	亀の薬	防+6　素−2　命−10%	65G
5	幸運の御守	運+10	25G

※同一種類を複数所有してはならない。

●武器

番号	名称	効果	値段
1	長剣	攻+8　素−2　命+15%	100G
2	短剣	攻+4　素−1　命+25%	60G
3	斧	攻+11　素−5　命−10%	85G
4	槍	攻+6　素−4　命+10%	75G
5	炎(魔法)	攻+6　体−4　命+20%	75G
6	雷(魔法)	攻+4　体−3　命+25%	65G
7	水(魔法)	攻+3　体−2　命+30%	55G

※ 武器を装備しない場合、素手(変化なし)で攻撃します。

●鎧

番号	名称	効果	値段
1	龍の鎧	防+10　素−3　体−2	100G
2	青銅の鎧	防+8　素−3　体−2	80G
3	鎖の鎧	防+6　素−2　体−2	60G
4	木の鎧	防+4　素−2　体−1	40G
5	皮の胸当て	防+2　素−1　体−1	20G

●楯

番号	名称	効果	値段
1	鉄の楯	防+4　素−2　攻−2	80G
2	木の楯	防+3　素−1　攻−1	60G
3	皮の楯	防+2　素−1　攻−1	40G

イラストコーナー お題「秋」「夕陽」

あともう少し、今度の駅でキミがいなくなる。次に逢えるのはいつだろう、な〜んて考えながら1年以上が過ぎたね。ささや

　ガチョ〜ン、なんてこった状態のイラストコーナー。見てのとおりのスペースしかないのだ。次号は、必ずや復活を遂げることを誓おう。
　そんなわけで欄外には、できるだけ多くのイラストを掲載することにした。本来なら、大きく採用できる作品もたくさんあるのだが……。残念ながらアレにひとことはお休み。投稿してくれたみんな、申し訳ない。

次号のお題(11月8日発売)
「冬」「雪」「木枯らし」のどれか
次々号のお題(1月7日発売)
「節分」または「バレンタイン」

画風を路線変更。いい雰囲気を出せたね(宮城／綴喜終・21歳・女・2P)

収穫の秋。このきのこはカーバンクル？(和歌山／柑子・15歳・女・1P)

祝平安建都千二百年。鳴くよ鴬は春が……(大阪／麗亜・18歳・女・2P)

赤ずきんだけど、チャチャじゃないよ娘だよ(千葉／陵弥・17歳・女・1P)

投稿待ってま〜す♥

次号で採用できる作品は、締め切りまでに届いたものまでが対象となる。9月は26日編集部必着。締め切りをすぎて届いた作品は、次々号採用対象にする。イラストはお題の関係上、ボツになるものはある。ペンネームは英文じゃない簡潔なもののみ有効とする。〒・住所・氏名・年齢・学年(職業)・性別を必ず書いて以下の宛て先まで。
〒105　東京都港区新橋4-10-7
TIM　MSX・FAN編集部
「イラストコーナー」係

愛知／松尾峰昇・18歳・男
※銀杏の葉がちょっと場違い？

鹿児島／ないにい・17歳・女
※背景にもうひと工夫ほしいな

東京／水城たま・19歳・女
※娘1人だと少しさみしいね

新潟／遠名疎夏・18歳・男
※失恋は人間を成長させるよね

千葉／宗圻安和・21歳・男
※つい、食べすぎてしまう季節

神奈川／山本定吉・20歳・女
※たまには別の画法もみたいな

埼玉／今泉淳子・30歳・女
※南国の海辺で何を思うのかな

※イラストコーナーはポイント制になっています。最後に書いてある1P、2P、3Pが今回の獲得ポイントです。これは累積され、その合計ポイントによって賞品をプレゼントします。ポイントがたまったら、希望の賞品を自己申告してください。賞品は以下のとおりです。3P：図書券千円、5P：図書券3千円、7P：好きなソフト1本、9P：図書券1万円。なお、ポイントは賞品と交換した時点でクリアされます。現在のポイントランキングベスト5は1位かたねゆう(9P)、2位：とりボール、水城たま(7P)、3位：綴喜終(6P)、4位：田中将司、遠名疎夏(4P)となっています。みなさん、負けずにドシドシ応募してきてくださいね。

同人地下工房

独立コーナーだった同人も、今号からスクエアに吸収された。1ページでもパワーはあるぞ。今回のテーマは同人ハードだ！

Mファンにいいたい放題！

★提案ですが、M・FANスクエアのコーナーなどにMSX通好みの懸賞つきクロスワードを載せては？　問題の難易度は、MSX関連の常識的またはそれよりちょっと上程度。たとえば、「2世紀末から3世紀末にかけての、中国を舞台とした光栄のゲームは？」「Mファン編集部のマッチョ好きといえば？」など。いろいろ楽しくなりそうだ。それから、編集部のみなさんのプロフィールを載せて、今いちどこういう人間がMファンを作っているのだ、などというふうにして、読者により親近感を得てもらい、よりにぎやかにできるような雑誌にするというのはどうでしょう？（東京都／謎仮面・？歳）

MSXの同人サークルの中には、ハードウェアを作っているところもある。ハンダ小手片手に便利な周辺機器を作るのだ。

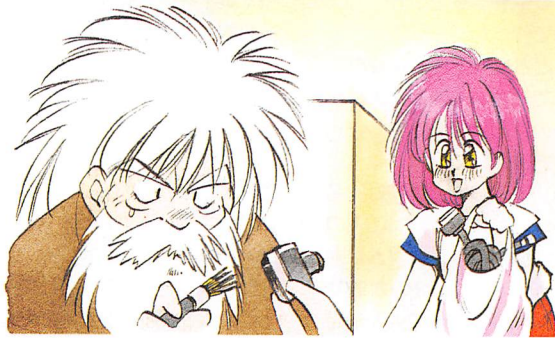
チカ：ドクター、パーツさがしてきました〜。

ドクター・コーボー：おっ、待っておったぞい。では、さっそくはじめるとするかい。

チカ：こんなもの買いこんで、一体何をするんですか？

コーボー：ふっふっふ、もうソフトはありきたりすぎじゃ。これからはハードを制作して周囲の目を引くのじゃ。ほれ、ボサっとせんでお前も作れ。

チカ：え〜っ、わたしこんな回路図見ても、ぜんぜんわからないんですけど〜。

コーボー：ならばワシが教えてやろう。今日は徹夜で制作して、明日パソケに直行じゃ〜！

同人ソフトならぬ同人ハード!?

MSXの同人ハードといっても、じつはいろいろな物が存在する。その中でも有名なのが2MBの増設RAMである。わがMファンはこの増設RAMを作ったサークルに取材を試みたが、直前になって断られたりして、けっきょく取材を断念せざるをえなかった。たくさんの読者から取り上げてほしいとのハガキをいただいたが申し訳ない。

さて、気をとりなおして、今回は今年の2月に発足したばかりのサークル「M.C.P.」を紹介しよう。このサークルは主にMSXとX68000の活動を中心としていて、このたびX68000のモニターにMSXのRGB画像を映すアダプタを発表した。そこで、さっそくM.C.P.の代表者である真木氏に、そのへんをうかがってきたぞ。

まだ0歳のひかる君と真木氏。本人は顔はやめて〜とのことで下を向いている

真木氏率いるサークルのメンバーは計5人。みんなよき学生時代の友達で、全員MSXユーザーでもある。さっそく真木氏にこのアダプタを作った理由を聞くと、MSXユーザーは21ピン入力付きのモニターを持っている人が少ない事や、意外にX68000を所有している人が多い事などが大きな理由だそうだ。「Mファンで人気のCGも、ビデオ映像とRGBでは天と地の差がでますしね。」とは真木氏談。

なるほど。たしかにCGなどを描くときはビデオ映像だとつらいものだ。X68000のよいモニターをMSXで生かせる点で、これはよいアイデア製品である。

しかし、このアダプタを使用するにあたって犠牲になる点もある。まず、X68000本体とテレビコントロールを接続しているX68000専用ディスプレイが必要であること。さらに映像同期調整のために電源を取るので、ジョイスティックポートを1つ使ってしまうという事だ(これはX68000側のジョイスティックポートでも可)。

アダプタ本体の値段は1500円で販売されている。同人ソフトとちがって、同人ハードは1つ1つが手作りなので、手間を考えればこの値段は安いくらいだ。

このサークルでは、その他にメガドライブ用RGBケーブルやアーケード基盤用のジョイスティックインタフェイスなども手掛けている。製品一覧を書いた会報もあるので、興味のある人は切手をはった返信用封筒を用意して、下の住所に問い合わせてみるといいぞ。

問い合わせ先
〒242　神奈川県大和市下鶴間2998-7　コーポ金忠2-201
真木様方　M.C.P.事務局

アダプタ本体。8ピンRGB出力を持つすべてのMSXで使用可能だ

X68000用のモニターにMSXのRGB映像がしっかりと映っている。これはなかなか便利だ

パソケット情報　9月15日〜11月6日

★9月15日(祝)「静岡パソケット22」→静岡産業館　★9月18日(日)「パソケット42」→都立産業貿易センター／「旭川パソケット3」→道北経済センター／「下関パソケット11」→シーモール下関　★9月23日(祝)「大阪パソケット33」→大阪府立体育会館／「佐世保パソケット3」→佐世保市労働福祉センター　★9月25日(日)「大分パソケット7」→大分県中小企業会館／「岐阜パソケット11」→岐阜商工会議所／「豊橋パソケット11」→豊橋市総合体育館　★10月2日(日)「宇都宮パソケット17」→宇都宮産業展示館／「静岡パソケット23」→静岡産業館／「高崎パソケット14」→高崎地域医療センター／「盛岡パソケット14」→岩手県産業会館　★10月9日(日)「岡山パソケット23」→みのるガーデンビル／「金沢パソケット19」→MROホール　★10月10日(祝)「仙台パソケット30」→仙台産業展示館／「清水パソケット4」→清水マリンビル　★10月16日(日)「熊本パソケット18」→熊本市流通情報会館／「札幌パソケット35」→札幌テイセンホール／「高松パソケット14」→四国新聞社大ホール／「名古屋パソケット36」→東別院青少年会館　★10月23日(日)「パソケット秋まつり」→都立産業貿易センター★10月30日(日)「大阪パソケット34」→大阪国際貿易センター　★11月3日(祝)「下関パソケット12」→シーモール下関　★11月6日(日)「栃木パソケット12」→栃木商工会議所／「新潟パソケット18」→プラザー文化センター　※時間はどの会場も11：00〜15：00まで。お問い合わせは、ユウユウ内パソケット事務局(☎03-5821-1811)まで。

はみだし地下工房

CGコンテストでおなじみのささきたつやが、同人誌計画を企て同士を募集している。内容はMファンに対する意見を始めとした、絵、音楽、ゲーム等の情報交換。その名も「MSX・FAN・FAN」。媒体は紙でディスクマガジンではない。発行日は偶数月の上旬を予定だが、まずは準備期間を1年おいて正式決定するそうだ。興味のある人は必ず封書で、自分の住所、氏名を明記した封筒を同封の上、〒036　青森県弘前市大原3丁目9－5　佐々木達也様方「M・F・F」係まで

Mファンにいいたい放題！

★編集部のみなさんこんにちは。私は今（8月7日現在）、就職活動とアルバイトで忙しい毎日を送っています。最近はゲームを送っていませんが、昔作ったゲームがいくつかあるので、あいまをぬって投稿するつもりです。あと、マシン語もやっとわかりかけてきました。かつてVRAMをのぞくマシン語を実行したときは感動しましたよ、本当に（91年5月号参照）。「これでオレの時代が来た！」とか思っていました。マシン語のゲームが完成するまであとどのくらいかかるかわからないけれど、編集部のみなさんもがんばってください。とりあえず1作品送ります。たぶんオールBASICだと思うけれども。（千葉県／時田茂幸・？歳）

internationalization

諸事情により狭くなってしまった国際化だが、まだまだ世界のファンはアツいようだ。今回もオランダ情報満載！

オランダではあいかわらずMSXがアツいようだ。定期的に送られてくる、MSX CLUB GOUDAのディスクマガジン「QUASAR」もNr.28をかぞえ、つい先日も大阪府の北山健治氏からMCD（MSX Club Drechtsteden）のプロモーションディスクなるものが届けられた。オランダ語はわからないが、タイトル画面ひとつをとっても、MSXに対する思いの感じられる力作だ。そして今回は、国際MSX評論家の菱田孝次氏による、一年ぶりのオランダMSXフェアの情報もある。残念なことに写真はないが、その分多くのことをお知らせできるように、文字を小さくして掲載してみたのでゆるしてネ。

Club Drechtstedenのプロモーションディスク。写真はタイトル画面

ディスクマガジン「QUASAR」に入っていた、新作ゲームのメガデモ

国際MSX評論家菱田孝次のオランダMSXフェア情報'94

今年の4月3日に、オランダのティルブルクでMSXフェアが行われました。その新作を中心に、最近の海外MSX新作情報をお届けします。

ゲームは昨年のフェアと比べて元気がありませんでしたが、FLYING BYTESの『NOT AGAIN！』というアルカノイド系のものと、COMPJOETANIAの『PIXESS』という迷宮アクションもの、それとUMAXから『WITCH'S REVENGE』がリリースされました。

しかしメガデモはあいかわらず元気で、IODグループの新作『METAL LIMIT』はその中でもきわ立った大作でした。

内容は、主人公が謎を解きながらデモを見つけていくというものでした。メタルギア風の画面で、無線を使ったり、ゲームのなかのパソコンを使ったりと、プレイヤーを飽きさせない各種の凝った演出がなされていました。デモの方も、ANMAに匹敵する技術を駆使していました。PAL（50Hz）でしか動作しないため、今のところ日本での販売は予定されていませんが、このような秀作がまだ作られているのは嬉しいことです。また、NOPという新グループからも、MSX-AUDIOのサンプル用RAMを256KBすべて活用したメガデモが発表されました。

毎回フェアのたびにユニークなゲームを出展していたANMAが、今回は何も出さなかったのが気になりますが、9月にザンドフォードで行われるMSXフェアに期待しましょう。

9月のフェアといえば、V9990カートリッジとOPLL4（18chのMSX-AUDIO）の2大新作ハードが販売されるそうです。向こうのアマチュアパワーのスゴさにはつくづく驚かされるものです。

以上がオランダのMSXフェアに関する情報ですが、ほかにもおもしろいものがあるので紹介します。

MSX CLUB GOUDAのディスクマガジン『QUASAR』を購読している人は知っていると思いますが、27号に圧縮ファイルでMSXエミュレータが収録されていました。これは80386、486等を積んだマシンで、MSX1が再現できるといったものです（グラフィックボードが必要、ほかいくつか条件あり）。従来のMSX1の機能のほかに、マッパーRAMとディスクベーシック（ハードディスクも使用可）が新たに付け加えられています。添付のドキュメントファイルによると、ほかにもたくさん機能があるのですが、まだ動作確認をしていません。作者のコメントによれば、現在はMSX2のエミュレータを作っているそうなので、もし完成すれば、現在の主流マシンのなかでMSX2が甦る（よみがえる）ことになります。これは非常に興味深いので、今後も情報集めに専念したいと思います。

エミュレータが改良され続ける限り、MSXは永遠に不滅です。

（MSX CLUB GHQ 菱田孝次）

SOFT SHOP TAKERU

今、何が売れているのか!? 全国のMSXソフトショップTAKERUからの新情報コーナー。

TAKERU売れどころBEST10

順位	タイトル	メーカー / 機種・価格
1	MSXフリーソフトウェア100選	ファミリーソフト MSX2 600円
2	PROLOGUEすちゃらかディスク3	FRIEVE & SUNDOG MSX2 800円
3	MULTI-PLEX	MIWA ターボR 1300円
4	グラフサウルスVer.2.0	ビッツー MSX2 4800円
5	イモプロマガジン＃2	イモリプロダクション MSX2 300円
6	'94春MSXサークルディスクパンフレット＃1	SYNTAX MSX2 600円
7	スーパーパッケージ	Romi MSX2 800円
8	Networkers Gift Disk	NGDプロジェクト MSX2 800円
9	BASIC FILER	ROCK SOFT MSX2 500円
10	ほえほえ	プリンナーサ MSX2 300円

※この情報は7月1日～7月31日までを集計したものです。

安い同人ソフトがぜん強し！フリーソフト100選もロングラン

MSXソフトショップはもうここしかない！ と最近いわれている全国のTAKERU。ここはTAKERUでの売上げに基づいたBEST10や、気になる情報をお伝えするTAKERU情報コーナーだ。今MSXユーザーの間で人気のあるソフトを中心にお知らせしていきたい。

それではさっそく左の表を見てみよう。見ておわかりの通り、ランキングの大半をしめるのは同人ソフトである。これは値段が安いことが大きな理由。MSXユーザーは値段にこだわる人が少なく、かなり低価格で提供してくれる。これは買う側にとってもうれしいことだよね。

今回の1位は『MSXフリーソフトウェア100選』。発売は今年1月だったので、もう9か月ものロングランでいまだに順位を下げる様子もない。TAKERUで2DDディスクが品切れをおこすほどの売れ行きだ。

3位の『MULTI-PLEX』にも注目したい。このソフトはターボR専用の横スクロールシューティングゲームだ。「爽快感」をテーマに作りだされ、高速多重スクロールや、操作線割りこみによりSCREEN5で最大512色表示を可能にしている。技術面でも評価できるソフトだ。MSXの限界に挑んでいるぞ！

なめらかな多重スクロールが気持ちいいMULTI-PLEXは、かなりオススメだよ

パソ通天国

M・FANスクエアの仲間になりガラっと居場所が変わりました。スペースが狭くなっても、密度の濃い内容を伝えるからね。

➔P85の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

このごろのネットワーカーたちのようす

最近のネットワーカーたちはどうしているかな?と、ちょっとずつようすを調べてみたのでお知らせしよう。やれハードは製造完了したとか、新作ソフトウェアの発売がほとんどないとか、話題としてはパッとしないMSXだけれども、ネットワークの中では元気なのだ。なぜなら、ネットワーカーたちは「ここをこうすれば、もっと快適な環境になる」とか「○○のプログラムの方法はこうして」とか、ちまたにあふれる実情に左右されない、前向きな話題が盛んだから。とはいってもMSXが手に入りにくいというのは本当のようなので、これからでもほしいという人は急いで探したほうがよさそう。

そして今回とくに目をひいたのがPC-VANの「That's/MSX」の人たち。ここにはMSX ROOM、テクニカル・ノート、開発室という3つのフォーラムがあるのだが、そのうちのMSX ROOMのようすをぜひみんなに紹介したい。

元気がでるMSX ROOM

ということで、何かが始まりそうなPC-VANのMSX ROOMを紹介しよう。ここでは前回付録ディスクに収録した『KJ-FOS』の作者であるきょうじゅさんの名前も見つけた。さすがにいろいろと活躍されているようだ。

ここでは、パソ通をしていない人のために、どんな感じで1つの話題が盛り上がっていくのかを見せたいと思う。ほんの始まりの部分しか紹介できないが、きっかけとなる書き込みと、それに反応する人たちの書き込みをとおして、ネットワークでのやりとりの一部でもわかってもらえたらいい。

誌面には載せていないが、こういうやりとりの間にも、新しいネットワーカーが仲間になって参加していったり、ROM(リード・オンリー・メンバー)状態だった人が名乗りを上げて参加していったりと、言葉ではいいつくせないほどの素敵なコミュニケーションがあったことが、書き込みでわかった。担当は仕事上ROMなのでそっとMSX ROOMの人たちのやりとりを見ていたのだが、つくづくうらやましくなってしまった。

最近のPC-VAN「MSX ROOM」をちょっとのぞくと……

①一人の提案

#5797/5823　ＭＳＸ　ＲＯＯＭ
★タイトル (LJB77131) 94/ 7/12 16:39 (22)
夢大陸欲しい・・・(^^;　　　　　　(おじたま)
★内容
（前略）ところで皆さんＯＬＴの件なんですが、この日ならできるといったような日にちを半月ぐらいの幅で書き込んで決めるなんてのはどうでしょうか？。
ＰＳ．
　ここＰＣ－ＶＡＮの皆で、得意な分野を出しあって何かＭＳＸのソフトを作るなんてのはできないでしょうか？、一人メインになる人を決めて（技術的に高い人を選ぶなんて事をやるとか(^^;) その人が注文するものを作っていくなんて方針で、やっぱだめですか・・・(^^;。

②提案に対しての反応(このほかにもいろいろあった)

#5798/5823　ＭＳＸ　ＲＯＯＭ
★タイトル (CWJ48302) 94/ 7/12 21:13 (78)
そういうわけで（長いよ）　きょうぢゅ
★内容
（前略）
from:#5797 おじたまさん
》ここＰＣ－ＶＡＮの皆で、得意な分野を出しあって何かＭＳＸのソフト
　こーゆーの、じつは私もやりたいんですが、現実にはなかなか難しいですね。漠然と「何かやりたいな～」じゃ何にも進まないんですね～。具体的なプランをばしーっとたたきつければ人が集まるかもしれませんけど。
　そーゆーわけで、何かやりたい人は、やりたいことをばしばしーっと書き込みましょう（笑）。

#5799/5823　ＭＳＸ　ＲＯＯＭ
★タイトル (DQJ30398) 94/ 7/13 12:33 (21)
こんちーす。（意味不明）^^　　　　くうねる
★内容
（前略）話は変わって、おじたまさんのなにか作ろうって話なんですけど
　まずジャンルがハッキリしませんよね。どんなものがいいのかな？　たとえば実用ソフトだとか、グラフィックツールだとか、通信ソフトだとか．．僕としてはゲームを作るっていうのがいいんですけども．．うーん、おじたまさんもゲームなのかな？　ちょっと、そのへんをお聞きしたいです。それからＯＬＴですけど僕もいつでもＯＫです。

#5801/5823　ＭＳＸ　ＲＯＯＭ
★タイトル (QEH44671) 94/ 7/13 22:42 (13)
いろいろと　　ＢＹ　正宗
★内容
（前略）
いろいろ出し合ってソフトをつくる＞
　おもしろそうですね。やってみたいのですが、何をやりたいかうかんできません(T_T)。私になにができるかも謎です（爆）。でもそのようにして完成された「水龍の宝珠」は、有名ですね。
チャット＞
　曜日はいつでもいいのですよ、わたしは・・・ただし夜１０：００以降(^_^;ｼｮﾞﾄｶﾞ･･･

③OLTが開かれた

OLT(On Line TALK)はチャットのこと。①、②の流れをへて、みんなで話し合おうということになり7月16日に開かれた。

④現在の状況は?(7月30日現在)

上のOLTで、みんなで作るゲームの大まかな内容が決まったので、ここからはさらに多くの人の参加による書き込み=話し合いとともに、少しずつ形が決められていった。人それぞれの得意な分野での分業となり、プログラムやグラフィック、シナリオなどが進行中。

THE LINKSが9月いっぱいでクローズ

MSX専用ネットワークである日本テレネットの「THE LINKS」が、今月の9月いっぱいでクローズされることになった。この「THE LINKS」というのは画像通信ができ、ネットワークで対戦ゲームを行うなど、いつも楽しいイベントを開催していたネットなのだ。ここのパソ天でも時々紹介し、その前は「THE LINKS INFORMATION PAGE」という独立したコーナーもあったのだ。

ここにはMファンのボード「めいおうせい通信」があった。この「めいおうせい通信」の名前の由来は、会員から編集部に貰ったメールを、記事として掲載し、それに対して読者から届いたハガキを掲載というシステムをとっていたので、この時間のかかる長いやりとりを、地球からいちばん遠い惑星との通信にたとえてた。

会員の人には「THE LINKS」より直接お知らせが届くはずだ。「THE LINKS」のみなさん、編集部に代わってサブコミュリーダーを勤めてくれた人、長い間おつかれさまでした。

Mファンにいいたい放題!

★いつも楽しく拝見しています。私は、初代MSXからのユーザーです。しばらくのあいだパソコンというやつからは遠のいておりましたが、たまたま近くの本屋に「Mファン」なるものを発見し、懐かしさのあまり買ってしまいました。現在のMSX界たるやなんたる閑散としているのだ。ソフトも皆無に等しいし、ハードも入手困難。私が遠のいているあいだにずいぶん変わってしまったのね。家にあるMSX2はだいぶ前に壊れていたので、中古で2+に買い換えて(本当はターボRが欲しかった)、Mファンのアーカイブファイル解凍用にEPSON-PCを購入し、現在MS-DOS、MSX-DOSと格闘中です。最近の機械はメチャ速いけど、なんか使い難い↗

フリーソフトウェアとは　多くの人に使ってもらうことを目的に無料で提供されているソフトのことをフリーソフトウェアとよんでいる。最近は「パソ通=フリーソフトウェア」という図式が定着してフリーソフトウェア目当てに通信をはじめる人も多い。そのせいか、使いっぱなしで感想を作者に返さない人が増えてきた。作者にとって使用者の感想は大きな活力なのだ。感想ぐらい書こうね。

フリーソフトウェア・ライブラリ

あちゃの昆虫館

とってもきれいな自然画データを扱う『あちゃの昆虫館』は、前からみんなに紹介したいと思っていたフリーソフトウェア。対応しているのはMSX2+以上。作者のあちゃさんのドキュメントによると、もともとはTOWNS用に作ったもので、それをMSX版用に作り直したそうだ。昆虫館用のデータは全部で13種類あるが、付録ディスクには容量の都合で一部のみしか収録していない。これらのデータはニフティサーブのMSXフォーラムの中にアップロードされているので、興味がある人はこの際ニフティサーブに入会してしまおう。

操作はとてもかんたん。BASIC上で

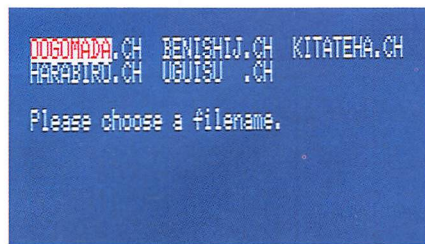
RUN"ACHA-KAN"⏎

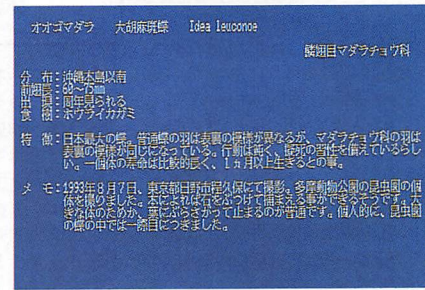
とするだけ。

今回のフリーソフトウェア

ACHA-KAN. BAS	KITATEHA. CH1
CHINYARC. ASZ	KITATEHA. DOC
CHINYARC. BIN	HARABIRO. CHØ
OOGOMADA. CHØ	HARABIRO. CH1
OOGOMADA. CH1	HARABIRO. DOC
OOGOMADA. DOC	UGUISU . CHØ
BENISHIJ. CHØ	UGUISU . CH1
BENISHIJ. CH1	UGUISU . DOC
BENISHIJ. DOC	
KITATEHA. CHØ	

By あちゃ
※ニフティサーブより転載

OOGOMADA.CH BENISHIJ.CH KITATEHA.CH
HARABIRO.CH UGUISU .CH
Please choose a filename.

↑本文のとおりに起動すると、この画面になる。ここで見たいものをカーソルで反転させて選ぶ。絵の方を見たいときはF1キー、ドキュメント(解説)を見たいときはF2キーを押す。どちらかを表示させたら、同じキーを押せばまたこの画面に戻る

↑おおごまだらの絵のデータ。画像データはSCREEN12のうち拡張子がSC0、SC1のものなどが使えるそうだ

↑おおごまだらのドキュメント(解説)を表示。このように絵と解説を表示できるツールは用途がいろいろありそうで便利

★パソ通山あり谷あり★……漫画家・弓月光編

今回は漫画家の弓月さんが登場。弓月さんの活躍ぶりは漫画だけではなくパソコンソフト制作やパソコン通信の世界でも有名。超多忙な弓月さんとはメールで原稿を依頼&受け取りという、パソ通を最大限に利用した方法で行った。

♡

まず私がパソコン通信をするようになったきっかけというのは、FM-TOWNSでLucus Filmのゲームの絵を日本向けにアレンジする仕事が入ってTOWNSを無期限貸与されたのですが、付属のアプリケーションにHABITATがあったのが運のつきでしたね。

はじめはHABITATで遊んでいましたが、やがてネットワークであるニフティサーブそのものに興味が出てきました。それからですね、本格的にパソコン通信をするようになったのは。ですからもう3年くらいの付き合いになります。

私が現在パソコン通信用に使っている機種はマッキントッシュQuadra800(136MBRAM、1GBHDD、256MBRam Disk)とアイワのPV-AF144V5です。おもに仕事の息抜きのチャットとか、今回のように、こんなふうにメールでの仕事の打ち合わせなどに利用しています。そのほかには使用機器に関する情報の入手かな。

ネットワーク上では、いろいろな人とのかかわりあいがあると思いますが、私は大抵の方より年上ですので(^^;)あまり深いお付き合いはしておりません。でも、オフラインにくる連中はあまり普通ではないですね(^^)私もですが……。また、仕事がら他人とのお付き合いが不足しがちですので、ぜんぜん関係のない世界の方々とのお付き合いは何かと刺激になります。人によってはパソコン通信で嫌な思いをしたとかいうトラブルもあるようですが、私の場合は嫌な目にあいそうなら最初から敬遠しますので、まだそういう経験はありません。

もうちょっと希望をいえば、動画まで送れるような高速通信が一般的になって、世界中のデータが利用できるようになれば、もっと仕事に活かせるのですが。あと、普通の人が先につまづくのがモデムコマンドだと思いますので、ああいう変なモノは早くなくなってほしいですね。買ってきて接続、即通信OKが理想です。

――パソコン通信のよさを、経験のない人にひとことで伝えるとしたら?(編集部より質問)――

まだまだ普通の人から見れば「怪しい世界」だと思います。まぁ「一度やってみなさい」としかいえませんが、それよりなにより早くおじさん、おばさん、小学生でもコンピュータをかんたんにいじれるようになってほしいものです。

♡

弓月光・プロフィール

1949年12月5日生まれ　高知県出身
昭和43年りぼん(集英社)4月号「ジェムと10億ポンド」でデビューし、数々の少女漫画を発表。少女漫画の代表作では「ボクの初体験」、「エリート狂騒曲」など。最近は青年誌で活躍し、「甘い生活」(BJ・集英社)が人気連載中。

←弓月さん原画のゲーム『ヴァージン・ドリーム』(PC98用・1万2千8百円・徳間書店インターメディア)。さすがに絵がきれい!

←原画を160点も収録したCD-ROM『弓月光作品集』(ウィンドウズ3.1&マッキントッシュ用・4千8百円・ビレッジセンター)

Mファンにいいたい放題!

↗ところがある。それにくらべてZ80のなんと使いやすいことか! 昔から使い慣れているせいもあってMSXだけは手放せません。確かに大昔のマシンかもしれませんが、今のマシンには負けない何かを内に秘めたマシンだと思います。MSXをこよなく愛する一読者としてお願いがあります。MSX・FANをこれからもがんばって続けてください。MSX・FANはMSXユーザーの希望の星、道標であってほしいのです。いろいろ大変だとは思いますが、体に気をつけてがんばってください(岐阜県/寺迫清・?歳)

ドキュメントの読み方

フリーソフトウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のファイルが付属している。これはドキュメントとよばれ、使い方などが書かれているのだ。漢字BASICのある機種なら以下のようにTYPEコマンドを使えば表示することができる。まず、MSX-DOS上から①BASIC②CALL KANJI③CALL SYSTEM④MODE 80⑤TYPE ファイル名

最新ゲームミュージック&ビデオ情報 GM&V

猛暑が去る前に、東京を去るかも知れない私だが、サルの中で一番好きなのはワオキツネザルだ。脳が……。　評／高田陽

VIDEO コズミック・ファンタジー銀河女豹の罠— 発売中

徳間書店
TKVO-60790
4800円(税込)
45分

PCエンジン、メガドライブで大人気のRPG、待望のOVA化／
──時は銀河連邦基準年C.C.0073。人類は科学文明を飛躍的に発展させていた。惑星間貿易が活発になるとともに、高価な積み荷を満載した宇宙貨物船は、激増する宇宙海賊の標的にされた。対応に苦慮する連邦政府に人々が失望し始めた頃、1人の青年、トキダ・ダイゴ(声：玄田哲章)はコズミック・セキュリティー・カンパニー(CSC)を設立。そして、時は流れC.C.0093。銀河の自由と平和を守るCSCコズミックハンターたちの戦いはいまだ続いていた。

コズミックハンターの若きエース、ユウ(高山みなみ)は、パートナーのサヤ(高田由美)と初デートを楽しんでいた。ところが、緊急信号によってデートは台無しに。宇宙船アルジャーノン号を駆り、緊急信号の発生地点に急行してみると、知り合いの星間商人ニャン(深雪さなえ)の宇宙船がポツンとあるだけ。ニャンは、ただのエンストで緊急信号を発したのだった。激怒したサヤは自室に閉じこもってしまう。しかし、そこへ本当の緊急信号が。現場に急行してみると、行方不明となっていた宇宙貨物船と海賊船が交戦中だった。海賊船はすぐに貨物船を制圧し侵入を開始。ユウも貨物船に乗り移る。ところが、貨物船はもぬけの殻で、ひとり妖艶な美女だけがユウを待ち受けていた。ユウを抹殺し銀河中に名を売ろうとする女海賊のベルガ(佐久間レイ)であった。ベルガは、ユウを船内に閉じこめ、プロトン爆弾で貨物船を粉々に吹き飛ばしてしまう……。

CD ぽっぷるメイル SOUND BOX'94 発売中

キングレコード
KICA-1148〜9　3600円(税込)

パソコンからスタートし、MEGA-CD、スーパーファミコン、PCエンジンCD-ROM²と次々に移植された人気アクションのアルバム化だ。CD2枚組で、パソコンをのぞくすべてのゲーム機のオリジナル・サウンドを楽しめるという豪華な内容(全65曲／)。曲調は多種多様だが、共通しているのは耳で感じる輝きというか、キラキラした印象を与えるサウンドということ。長織有加が歌うCD-ROM版のエンディングテーマ「誰かがあなたを愛してる」のリミックスも収録している。

CD ベア・ナックルIII　鉄拳聖典 発売中

アルファレコード
ALCA-5006　2500円(税込)

古代祐三ファン待望の『ベア・ナックルIII』のアルバムがリリースされた。今回もIIで肩を並べた川島基宏氏と曲を分け合う形となり、収録曲の内訳は、古代氏8曲、川島氏10曲となっている。第1作でハウスにチャレンジし、一時期訪れたGM界のハウス・ブームの先駆者的な存在となるなど、どうもこのシリーズを自身の実験の場としているような感のある古代氏だが、今回もIIと同様、川島氏と共にハードコア・テクノで勝負をかけてきた。聴くのではなく感じるサウンドを体験してみてはいかが。

その他の新譜情報

発売中／
●フォーチュンクエスト「ダイスをころがせ」⇨3000円／V
●ライブ・ア・ライブ　オジリナル・サウンドヴァージョン⇨全41曲。2500円／NTT
●シャイニングフォースCD⇨シンフォニック・アレンジ。2800円／東芝EMI／写①

9月21日
●ナムコ・ゲームサウンドエクスプレスVol.14　リッジレーサー2⇨1500円／V／写②
●カイザーナックル　ZUNTATA⇨オリジナルとドラマ風に。2000円／PC／写③
●ぽっぷるメイルパラダイス⇨ドラマ3編＋アレンジ4曲(うち1曲ボーカル)。3000円／K
●CDドラマ・究極戦隊ダダンダーンおそるべき悪魔の陰謀⇨アレンジも4曲。2800円／K
●ときめきメモリアルSOUNDコレクション⇨キャラテーマ中心にアレンジ14曲。2800円／K
●ワイルドトラックス⇨オリジナル・サウンドとSE、アレンジも3曲収録。2800円／ソニー
●河原崎家の一族⇨パソコン美少女ゲームのオリジナル・サウンド集。2800円／NEC
●NEO・GEOギャルズグラフティ⇨千葉麗子が案内役のキャラクタ集。60分4800円／PC

9月24日
●光栄オリジナルBGM集11　スーパー三國志／項劉記⇨音源はスーファミ。2500円／光栄
●THE BEST OF KOEI Vol.5⇨人気4作から19曲収録。2900円／光栄／写④
●CDドラマコレクションズ　アンジェリーク・光と闇のサクリア⇨ドラマ作品。3000円／光栄
●Winning Post⇨人気競馬SLGのアレンジ(サウンドウェア)。2900円／光栄

10月1日
●誕生〜ミニアルバム〜⇨2200円／ソニー　●ダイナマイトヘッディー⇨2500円／東芝EMI
●NEO・GEOスーパーライブ1994⇨新世界楽曲雑技団SPバンドの演奏。2500円／PC

10月21日
●ブランディッシュ　ピアノコレクション⇨3000円／K
●(仮)ツインビーPARADISE主題歌&挿入歌⇨CDS1000円／K
●MIDI POWER Ver.5.0⇨2800円／K
●ナムコ・ゲームサウンドエクスプレス15「X-DAY」⇨1500円／V
●ナムコ・ゲームサウンドエクスプレス16「アタック・オブ・ザ・ゾルギア」⇨1500円／V
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94　●痛快GANGAN行進曲⇨両CDとも1500円／PC

10月26日
●ラングリッサーII⇨2800円／東芝EMI

11月2日
●第8回ファミリークラシックコンサート〜ドラゴンクエストの世界〜⇨価格未定／ソニー
●真サムライスピリッツ　SNK⇨新世界楽曲雑技団。1500円／PC

11月3日
●ときめきメモリアル　パート2⇨2800円／K

❶
❷
❸
❹
※文頭の記号は、●＝CD■＝ビデオ、LDです。文末の記号は発売元略号。
K：キングレコード
PC：ポニーキャニオン
V：ビクターエンタテインメント

CD ワールドヒーローズ2JET イメージアルバム 発売中

ポニーキャニオン
PCCB-00160
2500円(税込)

ついに、ワーヒー2JETが今や人気ゲームの証であるイメージアルバムになった。フュージョンとテクノの両方の香りがするサウンドが秀逸。時折、使われるアコースティック・ピアノが効果的／

CD ヴァンパイア 〜ザ・ナイト・ウォリアーズ〜 発売中

ソニー・ミュージックエンタテインメント
SRCL-2969
2000円(税込)

ストIIのカプコンから新登場の新感覚格闘アクション『ヴァンパイア』のアルバム。アーケードのオリジナル・サントラで、立体音響使用のため音質もマル。ジャズっぽい洗練された曲が印象的だ。

CD 誕生〜デビュー 発売中

NECアベニュー
NACL-1161
3000円(税込)

一流声優のボーカルで綴るイメージCD。声優は主役の3人、富永みーな、笠原弘子、かないみかと、ライバル役の島本須美、三石琴乃、天野由梨、日高のり子、皆口裕子、川村万梨阿、佐久間レイ。

ゲームミュージックのラジオ番組『電撃パラダイス』が今年の4月からTOKYO FMに誕生して話題をよんでいる。日曜深夜25時から30分間、パーソナリティの皆口裕子が新作ゲームミュージックの紹介や、イベント・コンサート情報などを紹介している。さらに、今話題のゲームをゲームミュージックを通して紹介したり、リスナーからのリクエストによるゲームミュージックチャートなども行っているぞ。ただ、残念なことに東京ローカル番組なので地方の人は聴くことができない。TOKYO FMが聴ける人はぜひ聴こう。今回はこの電撃パラダイスより、番組のオリジナルステッカーを10名様にプレゼント。希望者は「GM&V・ステッカー」係まで。

おはなしこんにちわっ

減ページにともなって、あやうく縮小されそうになったが、ガマックより投稿数の多いおはこんをつぶさせやしない。

●私は生協に定期購読を申し込みました。ちなみに大阪工大の電子研にはMSX班があるらしい。(大阪・池田圭)

大学生協では本が10%引き。高い本ほどおトク。しかし、うちの大学の生協は、Mファンはおろかゲーム雑誌を1冊もおいてない。まあ、エッチ雑誌もおいてないけどね。（ささや）

●あの黒い「軍歌サービスカー」も、曲をリクエスト制にしたら、街の人気者になれると思うが、どうか。
(愛知・井上博登)

編集部のすぐ近くの路上で、クロネコヤマトの車がじゃまで通れなくなっている黒い車が、スピーカーを使って「じゃまじゃあ、オラオラ〜、さっさとどかしやがれぇ、こんちくしょ〜がよぉ」などと駐車違反を注意していた。きっとこいつらは、一生人気が出ないに違いない。（ささや）

●今になってもなぜか覚えている『スーパーマリオ』の1upキノコの場所……。(新潟・小林義昌)

かつて3時のあなたで森光子が「このたびは、まことに不幸のズンドコですね」とコメントしたときとか、紅白歌合戦で加山雄三が少年隊の「仮面舞踏会」を「仮面ライダー」と間違えて紹介したときとか、どうでもいいようなことは不思議といつまでも覚えているんだよね。そのクセ、しめ切りとかカンジンのことは忘れちゃって、今原稿書いていたりして、いや、まいったね。シャレになってないぞ。（シゲル）

●私の友達のM君はファミマガの大技林を買おうとレジに持っていった事があります。私は間違えて98版のサークII を買いました。どっちの方がマヌケでしょうか。(大阪・宅野和人)

とりあえず、どちらがマヌケだなどといいあっているよりも、M君と仲よくしたほうがいいぞ。あえていうなら、買おうとレジに持っていっただけの友人Mよりも、実害の出ている宅野の判定勝ちといったところか。やるな、宅野／（かき）

●定期購読を申し込んだ。『ソードワールドSFC2』と『かまいたちの夜』のために貯めておいたお金をすべて使ってしまった。どうしてくれる。
(鹿児島・風雅)

そういうのってよくあるぞ。せっかく出た給料をピンレートの麻雀で大部分を失い、なぐさめにビデオを借りたりして。なにやってんだろおれ。（ちえ熱）

●米軍基地でもらった菓子とやらを知り合いからもらったら、クソまずく、90%くらいがゴミ箱へ直行した。
(神奈川・Sotetsu)

人が得体の知れぬ食べ物をくれたときは、10%くらいは善意だが、残りの90%くらいはまずくて食えないなどといった理由からなので、妥当なところだろう。しかし、それでも食べ物を粗末にしてはいけないな。おじいさん、おばあさんが怒るぞ。反省しろ。（かき）

●僕が新作ゲームの発表会に行ったときのこと。「あ、このゲームのキャラデザイン、たしか松本なんたらって……」と僕がいうと、メーカーの人に「松下進だよー」と訂正されたことがあります。(大阪・宅野和人)

松本といえば、コメディアンではなく、某国営放送に出演間近で降ろされた松本コンチータしか思い出せないシゲルだが、収録済みビデオは手に入らないのだろうか。読者のなかにNHK職員がいたらこっそりシゲルあてに送ってくれ。これがいいたいばっかりに、ハガキを使わせてもらったぞ。すまんな宅野。（シゲル）

●よく、巨人の松井と落合のコンビのことを「MO砲」と表現しているが、あれは「モーホー」とでも読ませたいのだろうか。ダサすぎる。シゲルさんコメントを。
(広島・NV組　NARCH)

いまさら、ホモにもプロ野球にも興味のないシゲルだが、やっぱり今年はパ・リーグでしょ。知り合いのゲイバーのお姉さんたち(お兄さんか?)も、イチローは最高よね♡　っていってるぞ。や、なんだか誤解をまねきそうだが、まあよい。（シゲル）

●Mファンのイラストコーナーで「19歳・女・3P」と書いてあるのを見て、ニヘラっと笑うのは私だけではないはずだ。
(岩手・歩く蓄音機)

こういうネタを見てしまうと、ついつい某少年誌で連載されている野球マンガ『4P田中くん』を思い出してしまう。4番ピッチャーだからといって4Pはないぞ、ヨンピー は。想像しただけでうらやましくなるではないか。（シゲル）

●バボさんなきあと、だれがアニメオタクを攻撃してくれるのだろうか。
(和歌山・柑子)

柑子も我々といっしょにカラオケに行けば、だれもそんなことをする人間が編集部にいないことを知るだろう。海のトリトンでも1曲どう？（匿名希望）

Mファンにいいたい放題！

★私がMSXを手にしたのは90年のお正月、ソニーのXVだ。この日初めてパソコンに触れ、説明書を見ながら起動し、漢字BASIC、FM音源……すべての機能に驚き、興奮した。今でも、おもしろいワークエリアやVDPの機能など、新たな発見がある。そのたびに驚き、心はずませる。世間には、MSXの存在すら忘れてしまった人、もともと知らなかった人など、さまざまな人がいる。しかし、技術の発展とともにコンピュータを一から勉強するのが困難になっていくなかで、MSXはかなり良い材料ではないかと思う。そのためにも、ここでMSXを、Mファンを絶命させてはいけないと思う。MSXは21世紀の基盤です／（神奈川県／鈴木俊宏・?歳）

勇者も腹はへる

←神奈川・蒼竜鑑綺⇩どこ行くあてもなく、さまよっていたのでおはこんに載せてみた。イラストは93年12・1月号、ファンダムで紹介したサバイバルゲームを題材にしたもの。こんなシーンをついつい想像しがちだが、これは迫力満点でいい（ち）

北に100m?

《救急車を呼ぶ際のワンポイントアドバイス》

電話の所に下記の事柄を記入し貼付しておく

住所	栗駒町岩ヶ崎三島
名前	■■■■
電話	■■■■
目標物	○○会社から北へ200m行った所を南へ100m行った所です（目標物になる物を示す時は東西南北で示すようにする）

※119番にかけた時あせらず以上の事を読み上げると良いでしょう。

栗駒町デイサービスセンター発行「デイサービスだより第2号」より抜粋

［何が笑えるのか よく考えてみよう］ヒント……部分

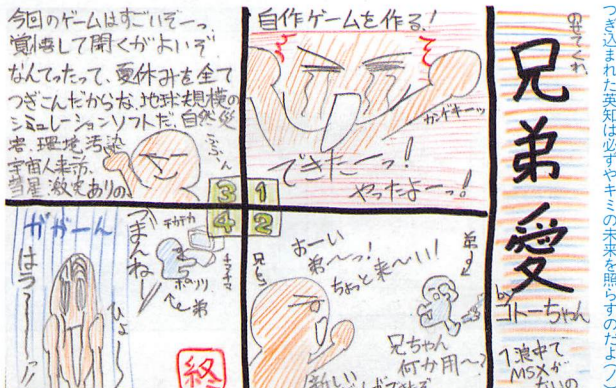
→宮城・撃退サミー⇩あせっているのはあなたでしょ。しかし、救急車が東西南北で地理をはあくしているとは知らなかった。栗駒町の救急車にはカーナビがついているか？それにしては手書きの印刷物に、温かみを感じるぞ（ノ）

おちついて表紙を読め

←愛知・安田剛⇩鋭い。鋭すぎて何もいえん。たしかにシャレにならんぞ。しかし、取り乱してはいけない。かくなるうえは、静かにMSXの未来を祈りつつ、残された日々をともにMSXの奥義に向かって突き進むのだ。もうちょっとおつきあいくださいね（ノ）

これも愛

←静岡・コトーちゃん⇩今現在MSXがないってことは、去年の話だろうか。だから一浪するんだよ、なーんていわない。たとえ竜頭蛇尾のゲームソフトであろうと、そこへつぎ込まれた英知は必ずやキミの未来を照らすのだよ（ノ）

★抱腹絶倒、国士無双のお便り大募集！ ①街、学校、会社、自宅、テレビのなかなど、偶然見つけたおもしろいことは、国籍・性別・ジャンルを問わず「バボの子供達」係へ。②楽しい絵から気絶するほど難解なコママンガなど、ハガキアートは「ノミヤマ」係。③イラストによる各種遊びや教養講座は「イラスト講座」係。④不思議な悩みは「人生相談」係まで。　※②、③の採用者には図書券500円分を進呈。①、④はとくに功績のあったハガキのみ⇨あて先は〒105 東京都港区新橋4-10-7　TIM MSX・FAN編集部　「おはこん○○」係まで。

ＴＩＭ4誌合同企画

ファミリーコンピュータMagazine　メガドライブＦＡＮ
PCエンジンＦＡＮ　ＭＳＸ・ＦＡＮ

あのＭＳＸ版『魔導物語』のキャラクタが、今やアーケードなどをはじめ『ぷよぷよ』へ移行して大人気／
そして今、ＴＩＭ3誌(ファミマガ、PCエンジンＦＡＮ、メガドライブＦＡＮ)で、魔導物語の4コママンガを募集しているのをご存じの人も多いだろう。これはキミの描いた魔導マンガが、コミックスになるというものだ。

このコミックスバトルに、ついにＭファンも参戦／　ここはひとつ元祖ユーザーの意地を見せてやろう／　Ｍファンならではの豪華賞品を用意して、キミの熱い作品を待っているよ‼

応募のきまり

●**応募対象**……『魔導物語』や『ぷよぷよ』のキャラクタを使った4コママンガ。規定サイズなら8コマもＯＫ／

●**応募方法**……まんが用原稿用紙とハガキによる応募ができます。サイズは下の図を参照してください。作品の裏には必ず住所、氏名、年齢、電話番号、職業を明記のこと。

●**応募資格**……プロ・アマを問いません。作品は未発表のものに限ります。

原稿用紙の場合

●**応募作品**……作品はカラー、白黒どちらでもＯＫ。必ず黒インク等を使用してください。ふきだし内のセリフは鉛筆で書いてください。

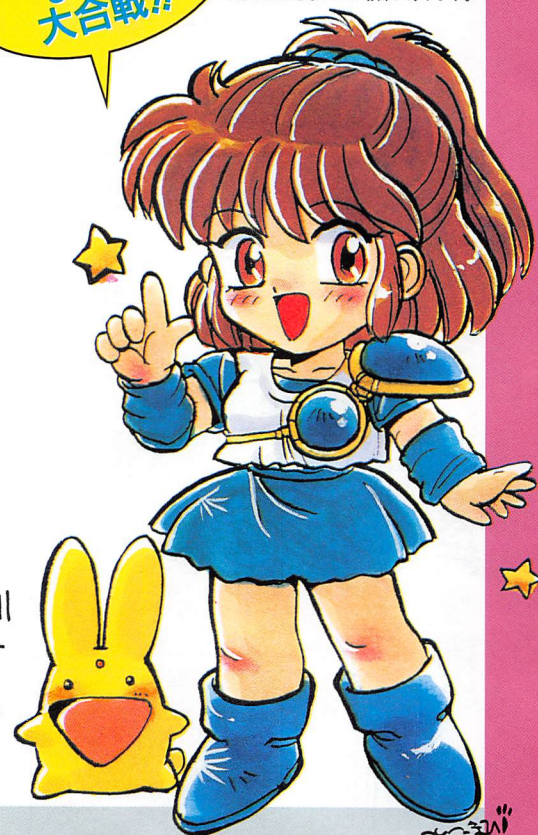
●**賞金・賞品**……ＴＩＭ魔導プロジェクトにて選考。4誌全応募作品からコミックス賞として最優秀者に10万円、2位に5万円、3位に3万円、4位〜10位は1万円、11〜25位は5000円が贈られます。また、26位〜50位は図書券3000円分、51位〜100位までは図書券2000円分が贈られます。さらに、Ｍファン読者の応募の中から、Ｍファン賞をプレゼントいたします。

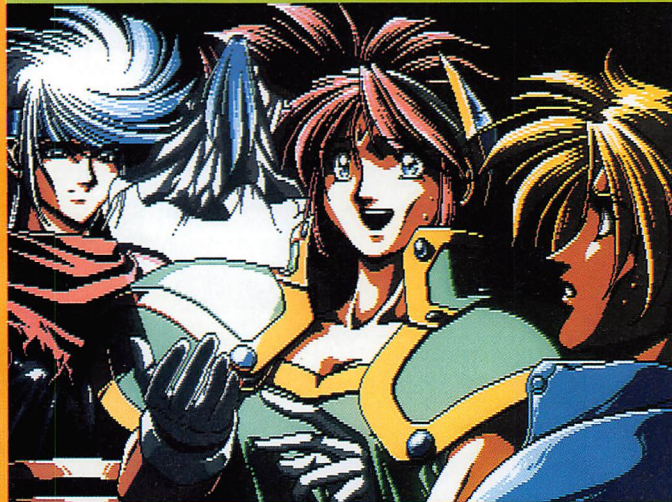
●**しめ切り・発表**……総合しめ切りは12月31日消印有効。発表はＭファン95年4月号誌上にて行います。

ハガキの場合

※掲載時にはタテにならべ直しますのでご注意ください。

※絵柄は変更される場合があります。

※応募作品は原則として返却いたしません。また、入選作品の著作権、諸権利は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。

あて先　〒105　東京都港区新橋4－10－7
TIM MSX・FAN　魔導4コマ係

スーパー付録ディスクの使い方

★今回のバックストーリー★

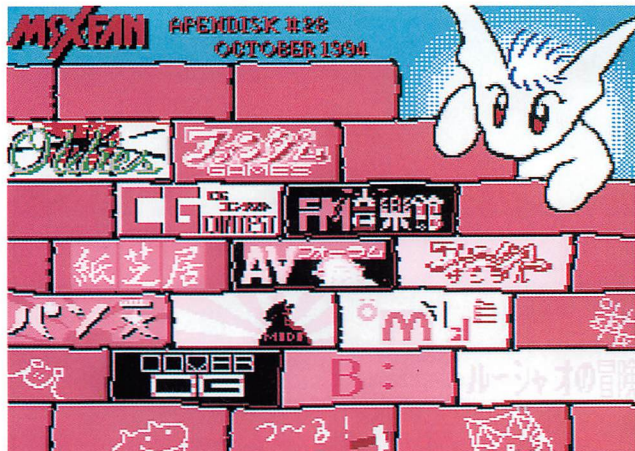
シニリアの持っていたペンダントが輝き、ロッシュを救ったのだ。それまでの乱心ぶりがウソのように、穏やかな表情をしているロッシュ。「キミのそのペンダントのおかげなのか」。そういうと、ペンダントが輝きを増し、浮き上がった。するとどうだろう、シニリアをはじめ皆の傷が癒えていくではないか。母が託してくれたこのペンダントには、いったいどれほどの力が秘められているのだろうか。ふと倒れていたシルクが意識を取り戻した。立ち上がりシニリアのもとへ歩み寄る。「これはどうしたんだ……」。光り輝くペンダントに目を奪われ、不思議な面持ちでシニリアとロッシュを見つめた。傷が治っていることに、驚きの色を隠せなかった。3人はこの光を見つめながら、心が穏やかになっていくのがはっきりとわかった。「シニリア、僕は命を失った。しかし、暗黒組織ジェルダの蘇生術によって生き返った。自分の意思と引換えに……」。ロッシュがこれまでの経緯を語り始めた。

スーパー付録ディスク　OCT. 1994 DISK #28			
媒　体	2DD ×2	VRAM	128K
対応機種	MSX 2/2+ MSX turbo R	ターボR高速モードに対応	
ディスクNo.1 実質収録バイト数：1,388,544			
ディスクNo.2 実質収録バイト数：1,343,488			

●ディスクNo.1　収録作品
①ファンダムGAMES　②CGコンテスト　③FM音楽館
④AVフォーラム　⑤ツール！　⑥B：　⑦今回の表紙
●ディスクNo.2　収録作品
⑧オールディーズ　⑨サンプルプログラム　⑩紙芝居&動画教室
⑪パソ通天国　⑫MIDI三度笠

●容量ギリギリ！　めいっぱいの作品

今回は思いきって、付録ディスクのメニューを変えてみました。ブロック塀からのぞいているルーシャオがかわいいでしょ！　一見地味に見えるこのメニューはカーソルで選ぶと派手めな色に点滅しますよ。

とくに今回は「ルーシャオの冒険」が入らなかったくらいパンパンに詰まっているので手応えありだからね。じつはOrcが何かシカケをしていました。いわゆるロフトってやつですね。これは編集部のほかの人間はだ〜れもわかりません。だれか早く見つけてちょうだい。

⇧新しいメニュー画面。ちょうどオールディーズを選んでいるところだけどわかる？

BGM作者のコメント

■Suspicious
（タイトルBGM）
なると「ちょっぴりミステリアスなイメージを想定して作りました（後半のA♭dimのコード感は変かなぁ……）。ところで僕は、前回からデータの作成にSHI-MYAさん作の内蔵OPLLドライバ用エディタ『SMDS』を使っているんですけど、これはMSX用の音楽ソフトにおいて最高の環境です！　SHI-MYAさん、ありがとうございます☆」

■Presence of mind
（B：BGM）
なると「フュージョンを作ろうかなと思って作りはじめたのですが、なんだかポップスになってます（笑）。たびたび、作りはじめの段階で考えていた曲想と完成時の曲想が大幅に異なるときのある僕ですが、今回は顕著です……。でも曲そのものは気に入ってたりします。軽く聞き流せるBGM向きの曲……かな」

タイトルBGM作って♥

ジャンルはオリジナルのみで形態はMSXのBASIC、または内蔵OPLLドライバ用のデータで&H0000番地からセーブしたもの。投稿時はソースMMLも一緒につけてください。音楽の形式はFM9声、FM6声＋リズム（これらの場合、PSG3声でならしたいチャンネルを明記してください）、PSG3声のうちからひとつで、BASICのMML中では、PSGのM、S、FM音源の@63、@VnやYr,dなどが使用できません。また、最後の休符は省略しないでください。なお、拡張音色は音色が変わってしまうことがあります。

投稿方法は基本的に『FM音楽館』と同じです（付録ディスクBGM用の作品であることを明記してください）。採用者には採用号と規定の謝礼が送られますので、どうかどしどし投稿してくださいね。

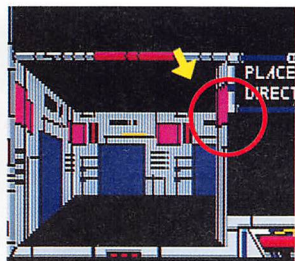
■付録ディスク制作スタッフ　SYSTEM PROGRAMMER＝上岡啓二（UKP）／TITLE CG DESIGNER＝木村明広（ライトスタッフ）／MAIN MENU CG DESIGNER＝Orc／TITLE BGM COMPOSER＝なると／DISK MAKER＝化成バーベイタム／SPECIAL THANKS TO 工画堂スタジオ＋日本ファルコム＋アスキー＋マイクロキャビン＋ビッツー＋松下電器産業

Mファンにいいたい放題！

★私は静岡県の某私立大を(いちおう)卒業した者ですが、実は卒業研究でMSXを使いました。卒業研究は「東太平洋の地層等層厚線図の作成」というタイトルだったんですが、PC-98でデジタイズしたデータをMacで作図するという方法で作図しました。ところが、結局Mac側での容量などの都合でカラーコンター(等高線を色で表現したもの)が卒研発表会に間に合わないことがわかり、3日くらいかけて、PC-98で簡易作図プログラムを組み、画像データをMSX2のSCREEN5にコンバートしました。あとは、ビデオプロジェクターをMSXにつないで大画面で映し出しました。MSXでコンピュータのなんたるかを知り、大学でBASICレベルのプ↗

Oldies

『サイキックウォー』

付録ディスクに入っているサイキックウォーのゲームは圧縮されています。まずはゲームディスクを作成しましょう。フォーマット済みの新しいディスクを1枚用意して、付録ディスクのメニューの指示にしたがって作成してください。作成後はそのディスクがサイキックウォーのゲームディスク本体となります。ライトプロテクトのタブは書きこみ不可の状態にしておきましょう。

3Dダンジョン画面で、左右にピンク色のマークがあるとそこにドアがあります

★ゲームを始める前に

ゲームを始める前にユーザーディスクが必要になります。フォーマット済みの新しいディスクを1枚用意して、ゲーム上からユーザーディスクを作成してください。

★ゲーム中のキー操作

〈移動時〉

↑……前に進む

↓……後ろを向く

←……左を向く

→……右を向く

0……さくせん(セーブなど)

〈戦闘中〉

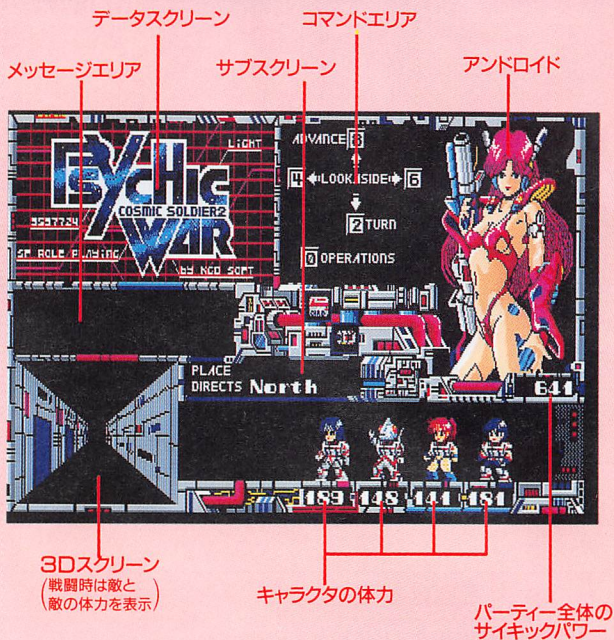
スペースキー……ビーム

リターンキー……シールド

F1キー……ターボガン使用

F3キー……会話(敵と会話する場合は敵が降参した時のみ)

F5キー……テレポート(テレポートは必ず成功するとは限りません)

画面内説明

複写／解凍作業について

いつものように2DDフォーマットされたディスクを作業に入る前に用意しておいてください。必要なDSKFの値はDOSやPMext用の空き容量も含めたものなので、すでにこれらが入っているディスクを使う場合は、DSKFは44少なくてもだいじょうぶです。

作業に入ったら画面下のメッセージにしたがってディスクを入れ換えていけば、ファイルの複写から解凍まで自動的にすすみます。解凍が始まる前までは大メニューへ戻ることができますが、解凍が始まってから戻るときはリセットしてください。

また、作業を途中までで中断して、あとから解凍だけをすることもできます。複写されたファイルが入っているディスクがあれば(必要DSKFをクリアしていること)、メニューから再びそのコーナーを選んでディスクを入れるだけで、複写はパスして解凍作業に移行しますので、従来のようなやり方をしなくても大丈夫です。

解凍をDOS上から自分でやりたいという人は89ページの表を参考にして、ファイルを調べてみてください。圧縮されているファイル名は「～.LZH」となっていますから、わかると思います。

再起動をしたいときには、それぞれに別の方法がありますので、各コーナー記事や使い方ページに書いてある方法をよく読んでから行ってください。

解凍作業の準備

●フォーマットのやり方

複写・解凍作業には2DDフォーマットのディスクが必要です。

①BASIC画面でCALL FORMATと入力し、リターン。

②出てくる最大の数を押す。

③何かキーを押す。

④画面にOkと表示されたらできあがり。

●空き容量の調べ方

BASIC画面で、調べたいディスクをAドライブに入れ、

PRINT DSKF(Ø)

と入力し、リターン。表示された数値が空き容量で、これが必要DSKFを満たしていればOK。

このマークのあるコーナーは指定されたDSKF以上のディスクを用意してください。

画面下段には省略形でメッセージを表示。写真の例は「ドライブAに用意したディスクを入れる。ESCキーで大メニューに戻る。スペースキーで先に進む」を意味します

ファンダムGAMES&サンプルプログラム

今回のファンダムを楽しむにあたって、欠かせないのが友達。いっしょにバスケットボールをしたり、レースをしたり、陣取り合戦ができる対戦ゲームを含むを全11本収録しました。そのうち『SIDEVIEW ATTACKERS』、『マスク狂時代BATTLE』、『Viderepl Jr.〜2秒間の魔術師〜』の3本が圧縮ファイルで解凍作業が必要です。

■圧縮ファイル

圧縮ものの作品を解凍作業後、起動させるには①BASIC上で②DOS(DOS2)上の「A>」の状態から、以下の命令、コマンドを実行します。

❶『SIDEVIEW〜』☞29ページ

①RUN" SIDEVIEW. FDA"

②SIDE

❷『マスク狂時代BATTLE』☞30ページ

①RUN" MASK. FDA"

②MASK

❸『Viderepl Jr.』☞33ページ

①RUN" 2SCMAGIC. FDA"

②2SC

『SIDEVIEW ATTACKERS』はMSX2 VRAM 64K以上の機種に対応している。FS-A1GTで解凍後、DOSから起動させるとうまく作動しません。GTでプレイする人はBASIC上から起動してください。

■スピードが遅くても『ねこBASKE』は動く

超熱血バスケットボールゲーム『ねこBASKE』は、プログラム的に見ればMSX2(VRAM64K)以上の機種で動きますが、ゲームのスピードに問題があり、ターボR高速モード専用としました。いくらネコの動きが遅くてもがまんしてプレイできるという人は、BASIC上で、

RUN" NEKOBASK. FDA"

を実行して、プレイしてください。

■『Viderepl Jr.』を楽しむために

動画取り込み・再生ソフト『Viderepl Jr.』の本体のプログラムは小さいですが、ムービーデータは約54Kバイトの容量を必要とします。自分で動画を取り込んだりする場合は、じゃまなプログラムが入っていない『Viderepl Jr.』専用のディスクを作っておくのが望ましいです。

■サンプルプログラム

今回のファンダム・サンプルプログラムは、おもちゃのマシン語からファイル名、

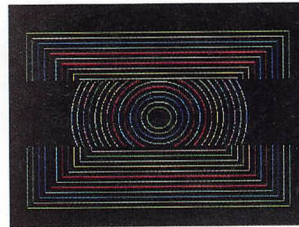
MSAMPLE1 (〜2). BAS

MSAMPLE1 (〜2). SIM

の4本のサンプルプログラムを収録しています。走査線割り込みを使って、異なる画面モードを同一画面に表示させることを披露します。サンプルプログラムを実行するには、BASIC上で拡張子「. BAS」のファイル名を、

RUN"〈ファイル名〉"

と打ち込んで実行してください。

↑MSAMPLE1. BASの実行画面。SCREEN 1とSCREEN 7の画面を合成

↑MSAMPLE2. BASの実行画面。ページ0とページ1を合成させている

❶
DSKF 92

❷
DSKF 380

❸
DSKF 385

AVフォーラム

今回のAVフォーラムは8作品と『旗えでぃた』エディット用プログラムを付録ディスクに収録。また、23ページには、読者がハガキに書いてきたプログラムをそのまま掲載してあるので、ひさしぶりにプログラムを打ち込んで楽しんでみてはいかが。

■『旗えでぃた』のエディット

T.Y.S Notosの『旗えでぃた』はなびく旗を見せてくれる作品だが、同時に自分だけのオリジナルフラッグを作ってなびかせることも可能だ。右のリストは付録ディスクに収録した星条旗バージョンのデータ部分。つまりエディットはリストを表示させ、直接プログラムを変更させるやり方なのだ。

【パレットの変更】

COLOR=(n, R, G, B)

はカラーコードの色を変える命令である。このR、G、Bで赤、緑、青の色の成分を指定し、それをカラーコードnに設定している。つまり、

COLOR=(1, Ø, 7, Ø)

はカラーコード1を緑色に設定している。行110〜114はそのR、G、Bのデータであり、各行がカラーコード0〜4に対応したR、G、Bのデータを持っている。行111は赤の成分(R)が大きいので、カラーコード1は赤を発色させるというのがわかるね。

【グラフィックデータの変更】

行116から135のデータ文には旗をドット単位で構成するグラフィックデータ。1ドットごとに先に設定したカラーコードで色を指定している。

エディットは、

SCREENØ:WIDTH4Ø

を実行した画面で行うと便利。カーソルを移動させ、データを変更した行で、必ずリターンキーを押すこと。

旗えでぃた 星条旗バージョン

```
110 DATA 7,7,7
111 DATA 5,1,1
112 DATA 6,3,3
113 DATA 1,1,5
114 DATA 7,7,7
115 '                                 --
116 DATA 3333333333333331111111111111111
117 DATA 3Ø3Ø3Ø3Ø3Ø3Ø3Ø32222222222222222
118 DATA 33Ø3Ø3Ø3Ø3Ø3Ø33ØØØØØØØØØØØØØØØ
119 DATA 3Ø3Ø3Ø3Ø3Ø3Ø3Ø31111111111111111
120 DATA 33Ø3Ø3Ø3Ø3Ø3Ø332222222222222222
121 DATA 3Ø3Ø3Ø3Ø3Ø3Ø3Ø3ØØØØØØØØØØØØØØØØ
122 DATA 33Ø3Ø3Ø3Ø3Ø3Ø331111111111111111
123 DATA 3Ø3Ø3Ø3Ø3Ø3Ø3Ø32222222222222222
124 DATA 33Ø3Ø3Ø3Ø3Ø3Ø33ØØØØØØØØØØØØØØØ
125 DATA 3Ø3Ø3Ø3Ø3Ø3Ø3Ø31111111111111111
126 DATA 3333333333333332222222222222222
127 DATA ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ
128 DATA 11111111111111111111111111111111
129 DATA 22222222222222222222222222222222
130 DATA ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ
131 DATA 11111111111111111111111111111111
132 DATA 22222222222222222222222222222222
133 DATA ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ
134 DATA 11111111111111111111111111111111
135 DATA 22222222222222222222222222222222
```

↑データどおりの形になって表示される

Mファンにいいたい放題!

↘ログラムで卒論を書き、会社でも観測業務のデータを整理したり、『Lotus』や『一太郎』へのデータコンバートをするプログラム(PC-98ですけどね)を書いて食っている人間として、MSXの衰退(としかいいようがないのがまたつらい)はさびしいかぎりです。雑誌というメディア自体が、コンピュータ通信、FAXなどのメディアに押されてきびしい状況だと思いますが、かたちの残るメディアとしての雑誌はなくなることはないと信じております。編集部のみなさまも、あまり無理をなさらないようにがんばってください。(長野県/やぢおう・25歳)

Mファンにいいたい放題！

★MSX・FANの存続にかなりの危機を感じましたので、今回定期購読の申し込みをさせていただきます。パナソニックも「サポートのみ」になってしまい、MSX用市販ソフトは問屋が卸してくれなくなり、MSX本体の開発も終わってしまい……MSX界全体にものすごい危機感がただよっている現状において、MSX専門誌を発行しつづけることは私たちの想像すらつかないほどの多大な苦労がおありなのではないかと思いますが、それでも発行してくださっておられることに深く深く感謝してます。これからもがんばってくださいね。（愛知県／なると・19歳）

CGコンテスト

今回はイラスト部門で100点オーバーが3人も出たでおじゃる。付録ディスクにはこの3作品を収録しているぞよ。それからぬりえ部門からイチオシの1作品。あとはおなじみトビラCGとお題CGでおじゃる。付録ディスクのCGコンテストは圧縮されているので、解凍してから見てたもれよ。

解凍したディスクを再起動したいときは、MSX-DOS上からなら「RUN-CG10」、BASIC上からなら「RUN-CG10.BAS」を実行してたもれ。☞8ページ

FM音楽館

今回はオリジナル12作品を収録しました。拡張子が「FMX」の付録ディスク収録作品は、メニューから連続して聴けるようにプログラムを変更してあります。リストを見れば変更点がわかると思いますので、必要に応じて復元してください。

「PSR-500を買っちまった奴へ…」は付録ディスクのメニューからはよび出せません。BASIC上で「PSR.ORG」をよび出して聴いてください。このプログラムは、行4130の最初の部分のM1＝ØをM1＝1にすると、MIDI音源用のプログラムになります。対応している音源は、YAMAHAのPSR-500です。☞68ページ

MIDI三度笠

お約束の曲データの投稿作品を収録。それも『イース3』から2曲、オリジナル曲が1曲です。それからレベルアップ・テクからサンプル1曲です。このSMFは中のデータを楽器ごとに見ることができるようにフォーマット1にしています。そしてMSX2でもSMF（フォーマット0）を聴けるというフリーソフトウェアも紹介／☞71ページ

今回の表紙

さあ／　読書の秋ですよ。最近の若者は漫画以外はあまり読まなくなったというデータがありますが、みなさんはどうですか？　漫画も文化なので面白いけど、感性が豊かなうちにいろいろなものに触れてみましょ。

⬆公園で読書する女の子。最近こういう人ってあまりいないなぁ。どう思います？

紙芝居＆動画

投稿作品から1作品を収録しています。三重県のFIL-LYくんの作品、「中津さんと僕」です。これは6－7月号のサンプル紙芝居「星に願いを」をもとに作られたものです。

付録ディスクから解凍が終わると、BASIC画面になって止まります。ここで「ナカツサン.BAS」を実行してください。自動的に画像ファイルを読みこんで始まります。

もう一度実行したいときは、行120をREM文にすると、画像の読み込みを省略します。

授業のサンプルプログラムは「SAMPLE1Ø.BAS」となっています。こちらもぜひ見てくださいね。☞16ページ

DSKF 149

パソ通天国

きれいな『あちゃの昆虫館』です。自然画のデータがいろいろと作られているのですが、全部見せられなくて残念。でも、あちゃさんじきじきにかわいいウグイスのデータをくださいました。☞80ページ

⬆あちゃさんから特別にいただいた昆虫ではない、ウグイスの幼鳥。かわいい〜♡

ツール！

グラフィックモード変換ツール『SHU』を収録しました。付録ディスクのディスク1に入っています。

実行するには、BASICから「SHU.BAS」を起動してください。自動的に必要なファイルを読み込んで、メニューが出てきます。

再起動は、なにも読み込まずにRUNすればOKです。☞47ページ

ルーシャオの冒険

なーんと残念なことに今回は付録ディスクの容量がパンパンになってしまってので、次号に送ることになってしまいました。それだけ付録ディスクの内容が充実しているんだよと、いばっていえるのですがねぇ。

というわけで、ちょっとだけストーリーをいっちゃいましょう。じつはワケありな美青年が出てくるんですよ。それもどちらかというと、悲劇的なストーリーで涙なくしては語れない……。いつものハッピーエンドとは趣が違うストーリーなので、ぜひ楽しみにしていてね。

スーパー付録ディスクQ&A フロQ

?はフロQへ

☆はよ〜ん☆

記録的な猛暑の夏も過ぎ（……ていたらいいなあ）ましたが、いかがお過ごしでしょうか。

8月号のごめんなさい

ここでは8月号のバグ情報をお知らせしようと思ったのですが、特に質問電話もハガキもなく、平穏無事な付録ディスクだったようです。これはとても喜ばしいことなのですが、このコーナーのネタがなくなってしまい、担当者としては非常に悩めるのです。

よし。今月は「8月号のごめんなさい」改め「ザ・ブラックオニキスのどこまでやるの」にしましょう／はあ、コピーライターにはなれないな（号泣）。

■起動方法

MSX-DOSの実行ファイルになってるので、

B-ONYX［リターンキー］

で始まります。

■金、金、金〜〜〜／

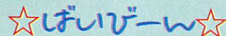
実は、Mファンオリジナルキャラクタユーティリティ「TBOEDIT」に隠しコマンドがあります。ホント。

INS＋GRAPHを押してみましょう。ほら、お金が増えた。さらにもう1つキーを同時に押すと最大（15000G）になります。試してね。

さて、所持金を変えたときにはそのままだとチェックサムを通らないので、SELECTキーを押してから書き込みましょう。

■さて、そのほかに。

Mファンオリジナルのブラックオニキスでは、セーブデータはセクタの1024〜1439にあります。1セクタ1人です。だからDOSとゲーム本体だけ入れたディスクなら、セーブディスクにしても大丈夫という説も。ほら便利。

☆ばいびーん☆

スーパー付録ディスク収録内容一覧表

主なファイルのみを掲載しています。記号の意味⇒無印はMSX2以降、●はMSX1以降、☆はMSX2＋以降、★はターボＲ専用プログラムです。
※各コーナータイトルのⒶⒷⒸⒹは、それぞれのコーナーのタイプを表しています。⇒付録ディスクパッケージ裏面参照

コーナータイトル	関連記事名	内　容	ファイル名	備　考
OldiesⒶ	FAN ATTACK （Ｐ４～７）	「サイキックウォー」	XFD　　　.COM PSYCHICW.XFD	ＸＦＤ．ＣＯＭは「サイキックウォー」のゲームディスクを作るためのプログラム。
CGコンテストⒹ	ほほ梅麿のCGコンテスト（Ｐ８～15）	トビラCG／イラスト部門３作品／ぬりえ部門１作品／ぬりえ部門用教材CG	CG94XA　.LZH CG94XB　.LZH	すべて圧縮ファイルです。
紙芝居&動画教室Ⓓ	紙芝居＆動画教室 （Ｐ16～18）	本誌掲載紙芝居とサンプルプログラム	KAMI94X　.LZH	圧縮ファイルです。
AVフォーラムⒶ	AVフォーラム （Ｐ22，23）	規定部門／自由部門の作品 旗えでぃた	AV10　　.BAS AV10　　.BIN AV-OPEN　.BIN FLG-W　　.AVA	起動用BASICファイルです。 データファイルです。 オープニングのマシン語ファイルです。 BASICファイルです。
ファンダムGAMESⒶ	ファンダム （Ｐ28～46） 付録ディスクの使い方（Ｐ87）	★ねこBASKE SIDEVIEW ATTACKERS マスク狂時代BATTLE European Success ●WALLABY！ RAT 贅沢paint イグ三のシッポ PATでJINDORI ●こっカラオケ ★Viderepl Jr.	NEKOBASK.FDA SIDE　　.LZH MASKA　　.LZH MASKB　　.LZH EUROPEAN.FDA WALLABY　.FDA RAT　　　.FDA ZEITAKU　.FDA IGUZOU　.FDA JINDORI　.FDA KARAOKE　.FDA 2SCA　　.LZH 2SCB　　.LZH	拡張子「．ＦＤＡ」のファイルはすべてBASICプログラムです。 拡張子「．ＬＺＨ」のファイルはすべて圧縮ファイルです。
ファンダム・サンプルプログラムⒹ	おもちゃのマシン語 （Ｐ55～57）	本誌のサンプルプログラム	MSAMPLE1.BAS MSAMPLE2.BAS MSAMPLE1.SIM MSAMPLE2.SIM	BASICファイルです。 「SIMPLE ASM」専用ソースプログラムです。
MIDIⒹ	MIDI三度笠 （Ｐ71～73）	★曲データ SMFプレイヤーと只MIDIの作り方など	MIDI94X　.LZH PS013　　.LZH	すべて圧縮ファイルです。 ※要新MSX-MUSIC
FM音楽館Ⓐ	ＦＭ音楽館 （Ｐ68～70）	全12曲	拡張子．FMXファイル PSR　　　.ORG	※くわしくは本誌を参照。 ※要MSX-MUSIC
パソ通天国Ⓓ	パソ通天国 （Ｐ80～81）	☆あちゃの昆虫館と専用データ	ACHA-KAN.LZH BENISHIJ.LZH KITATEHA.LZH HARABIRO.LZH UGUISU　.LZH	すべて圧縮ファイルです。
ツール／Ⓑ	ツール！ （Ｐ47～49）	★グラフィックモード変換ツール「SHU」	SHU　　　.BAS SHU2　　.BAS SHU　　　.BIN	BASICファイルです。

※拡張子にＬＺＨが付くファイルは、フリーウェアの「ＬＨＡ」（吉川栄泰・作）で圧縮したものです。※圧縮ファイルを解凍するときに使用している「ＰＭＥＸＴ．ＣＯＭ」は、フリーウェアの「PMext」（ぺぱあみんと★すたあ・作）です。また、付録ディスクに同時に収録しているＰＭＥＸＴＤＯＣ．ＬＺＨは、このPMextのドキュメント（テキスト）を圧縮したものです。

A: よいものはこだわりなく受け入れること

私たちはMSXが好き。どうしてかって、その持っている能力や機能が私たちにとっても優しいから。そしてやりたいことがやれる、分かってくれるマシンだから、なのだ。べつに会社の名前やブランドが理由で、MSXを買ったり、使ったりしているわけではない。よいものは、よいのだ。

さて、何度か「FORE！」のコーナーで紹介していたソニー・ミュージックエンタテインメントのデジタル・エンタテイメント・プログラム（DEP）へ作品を応募した人のなかから優秀だった18名のために、特別のデジタル・スタジオ「club DEP」が７月にオープンした。昔に比べてパソコンが安くなったからといっても、なかなか個人で十分な環境を揃えるまでにはいかない。そういった部分を補うためにも、また音楽やグラフィック、演出といった自分の得意分野を持ち寄ってチームワークでよりよい作品を作り上げるにも、このスタジオは力を発揮するのである。

そして、ここにはマッキントッシュや、IBM、シリコングラフィックス、ソニーのNEWSなどのマシンに、ローランドのキーボード、アドビ・システムのグラフィック・ソフトと何でも一級のものが揃っている。ソフトをクリエイトする人には、こういった「やりたいことが何でもできそう」という環境が必要だ。MSXがそうであるように、思いどおりのことができることが大切なのだ。

マシンのブランドに固執せずに、よいものをよいと認めて、何でもやってみようとする姿勢がきっと新しいものを生むに違いない。いいものはいい。だから、そのなかからさらにステキなものが世に出ていくことができたら、もっといいに決まっている。それが私たちの願いでもある。　（NORIKO）

↑ソフトもマシンも第一級のメーカーばかり

次号12月号は11月8日発売予定（定価1980円）

■発売　株式会社徳間書店　■発行　徳間書店インターメディア株式会社　◉発行人＝山森尚◉編集人＝北根紀子◉編集委員＝村田憲生◉スタッフ＝池田和代＋川尻淳史＋諸橋康一＋山科敦之◉アシスタント＝板垣直哉＋奥義之＋笹谷尚弘＋福田昌弘＋柿隆行◉広告＝和田秀実＋加藤千香子＋金山泰久◉販売＝遠藤剛＋石井基之＋吉野なおみ◉製作管理＝杉山実＋佐藤理恵◉校閲＝山田政彦　■製作　◉AD＋表紙デザイン＝井沢俊二◉表紙CG＝ホルスタイン渡辺◉本文デザイン＝井沢俊二＋TERRACE◉イラスト＝ここまひ＋しまづ★どんき＋谷村裕紀＋中野カンフー／＋成田保宏＋野見山つつじ◉編集協力＝飯田崇之＋高田陽＋早坂康成＋横川理彦◉写真協力＝矢藤修三◉フィニッシュデザイン＝あくせす＋ワードポップ◉印刷＝大日本印刷

Mファンにいいたい放題！

☆「Mファンにいいたい放題！」への投稿募集　ＭＳＸ・ＦＡＮを読んだ感想や付録ディスクへの要望、ＭＳＸについて思っていることなどについて、どしどしお便りをお寄せください。９月20日くらいまでに届いたものが12月号への掲載対象になります。あて先は　〒105　東京都港区新橋４－10－７　ＴＩＭ　ＭＳＸ・ＦＡＮ編集部「Mファンにいいたい放題！」係まで。

MSX・FAN読者の皆様へ

大事なお知らせ

ほんとうに残念なのですが、来年の、1995年8月号が最終号となります。前号での定期購読の申し込みが予定数に達するに至りませんでした。私たちの力不足と反省しています。ごめんなさい。

昭和62年3月6日に発売された創刊号。『ヴァリス』のマップは歴史に残る巨大さでした

今後は、どうしても本をたくさん作ることがますます困難となります。本屋さんで毎回購入してくださっている方は、確実に入手するために予約注文をしてください。よろしくお願いします。

また、確実に手に入れていただくために、定期購読も継続して行います。今回はあと5回分、次号以降は1冊ずつ減らしたかたちで行います（詳細は下記）。

私たちは、出版界の常識ともいうべき「突然休刊にする」という行為にあえて逆らって、皆さんにご報告することにしました。もともと読者の方に心配をかけていること自体異例なのですが、ほんとうに申し訳ありません。

今後は、いままで以上に充実した誌面作りをこころがけ、みなさんにうんと満足してもらえるものにしたいと思います。松下電器さん、エクシングさん、マイクロキャビンさん、ビッツーさん、そのほか多くの業界のMSXに係わってきた方々が、ユーザーの皆さんに感謝の気持ちを込めて、現在楽しい企画を計画しています。意外な秘密をお知らせできそうです。

私たちもがんばりますので、各コーナーへのさらなる熱い作品の投稿をよろしくお願いします。もちろんご意見なども下の定期購読と同じ住所で「Mファンにいいたい放題！」係まで。期待して待っていますよ。

1995年8月号が最終号です。あと5冊発行します。

定期購読のご案内　休刊までの5冊分まで行います。

奇数隔月1冊発行。5冊分10,000円（送料込み）
※最終号の平成7年8月号まで。

・定期購読の方には、郵送にて毎回発売日に到着するように発送します。（注意：2日前に発送の予定ですが、土日祝日や地域による事情で若干遅れることがあります）

・今回の申し込みで、次号11月8日発売の12月号から、1995年8月号までお届けします。

★締め切り
10月11日（火）必着。

★お申し込みの方法

・申し込みには以下の用紙にもれなくご記入のうえ、現金10,000円（過不足なくお願いします）を、必ず郵便局から「現金書留」にてご送付ください。

・銀行振込は、受け付けておりません。

・郵便局で交付される半券は、お支払いの証拠となるものです。大切に保管してください。

・お届け先が会社の場合は、必ずセクション名、ご担当者の方のお名前をご記入ください。

・原則的に、いったんご送金いただいた購読料は、ご返金することは致しかねますのであらかじめご了承ください。

・お問い合わせはMSX・FAN編集部まで（土日、祝日をのぞく月曜～金曜までの午後4時～6時の間受け付けております。☎03-3431-1627）

★あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7
徳間書店インターメディア㈱
MSX・FAN編集部
「定期購読係」

注意！）10月11日（火）までに着くように送ってください。締め切りをすぎると送付できません。

MSX・FAN定期購読申込書

MSX・FANを12月号（11月8日発売予定）から5回分購読します。		
お届け先	ふりがな お名前	
	ふりがな 会社名	
	ふりがな ご住所〒□□□－□□ □自宅　□会社　※マンション名やアパート名は略さないで記入してください	
	ご連絡先☎　□自宅 □会社	年齢　　歳

申し込み受け付け　●受け付け日　●担当

申し込みにはこれをコピーしたものを使用してもかまいません。

キリトリ線

CONTENTS

OLDIES

銀河を舞台にくり広げられる
超能力戦士たちの戦い

『サイキックウォー』

©1987 KOGADO STUDIO

REGULAR

ファンダムGAMES

ファンダム
サンプルプログラム

FM音楽館

AVフォーラム

パソ通天国

MIDI三度笠

ほほ梅麿の
CGコンテスト

紙芝居&動画教室

タイトルCG★木村明広①・
ホルスタイン渡辺②
BGM★なると

このディスクについてのくわしい内容は、裏面の「ディスクの起動と基本キー操作の手順」、本誌85ページの「スーパー付録ディスクの使い方」をお読みください。それぞれのゲームの遊び方やプログラムの使い方については本誌の各コーナーで紹介しています。ディスクの取り扱いに関しては、裏面の「付録ディスク使用上での注意」をごらんください。※なお、付録ディスクの内容は変更される場合があります。

MSX・FAN

本誌掲載全プログラム収録！

10月号特別付録

スーパー付録ディスク

ディスクの起動と基本キー操作の手順

●使用上の基本的な約束
付録ディスクは、原則として「書きこみ禁止」(ライトプロテクトタブが開いている状態)にして、使用してください。ちなみに、買ってきたままの状態なら、書きこみ禁止になっています。

●付録ディスクの起動
市販ソフトと同様で、ディスク1をディスクドライブに入れリセットするか、ディスクドライブにディスクを入れて電源を入れると、タイトル画面(MSX・FANのマークの入ったCG)が表示され、BGMが流れます。内蔵ソフトが立ち上がってしまう機種では、内蔵ソフトのメニューでBASICを選ぶか、DELキーを押しながら起動しなおしてください。内蔵ソフトの切り換えスイッチがあれば、「切」で起動してください。

●タイトル画面での画面位置の補正
タイトル画面では、カーソルキーで画面位置の補正ができます。ESCキーを押すと、タイトル画面のまわりにワクが表示されるので、このワクを目安にして、見やすい画面位置を決めてください。終わったらスペースキーを押すことで大メニュー画面に移ります(この間すこし時間がかかります)。

●大メニュー画面から各コーナーへ
14個のコーナータイトルが表示されている画面が大メニュー画面です。ここで点滅しているカーソルを動かして、スペースキーで決定すると、各コーナーへ入ります。また、ESCキーを押すとカーソルキーの左右でBGMのオン・オフが設定できます。

●各コーナーと説明画面
大メニューから各コーナーに入ったら、まず説明画面が表示されます。もし、そこで大メニュー画面に戻りたいなら、ESCキーを押すことで戻れます。先へ進むならスペースキーを押すのですが、その後の反応がタイプによって異なっています。A、B、C、Dの4つのタイプがあります。

・Aタイプ(ファンダムGAMES/FM音楽館など)……小メニューの画面に進みます。カーソルキーの上下で項目を選び、スペースキーを押すと項目の説明が表示されます。さらにスペースキーを押すと、プログラムを実行します。実行すべきプログラムが1本しかないときは、説明画面から直接プログラム実行へと進むコーナーもあります。

・Bタイプ(オマケ)……説明画面から大メニュー画面に戻ります。収録されているファイルの説明やメッセージだけが書かれています。

・Cタイプ(B:など)……スペースキーを押すたびに、ページをめくるようにメッセージやCGが次々に表示され、終わるとメニュー画面に戻ります。

また、一部の場合を除いて、カーソルキーの上下で前後のメッセージに行くことができます。

・Dタイプ(CGコンテストなど)……圧縮して収録されているファイルを複写・解凍します。

●その他
・タイトルCG飛ばし……起動時に、カーソルの上キーを押したままにしていると、タイトル画面のCGを飛ばして、大メニュー画面から始めることができます。

・ジョイスティックについて……カーソルキーが十字スティックに、スペースキーがトリガーAに、そしてESCキーがトリガーBにそれぞれ対応しています。

付録ディスク使用上での注意

★ライトプロテクトタブを下げた状態(開いている状態)でお使いください。

原則として、付録ディスクは、ライトプロテクトタブを下げた「書きこみ禁止」の状態で使うことをおすすめします。こうしておくと、誤った操作やコンピュータの異常動作などが原因の、ディスクの内容が破壊される事故を防ぐことができます。データの保存などが必要な場合は、書きこみ可能の状態にしたユーザーディスクを別に用意してください。

★オートシャッタを手でスライドしたり、中のディスク面に触れたりしないでください。

オートシャッタは、フロッピーディスクのなかでも、たいへんデリケートな部分です。手で触れたり、スライドしたりしないようにしてください。オートシャッタを開けて、中の磁性フィルムに触れたりすると、ディスクの内容が破壊される可能性がありますので十分ご注意ください。

★ケースを折り曲げないでください。磁石をけっして近づけないでください。

薄緑色のプラスチックケースは、薄い磁性フィルムを保護するためのものです。プラスチックケースを折り曲げたり、分解したりすると、中のフィルムを傷めますので絶対にやめてください。また、磁石やテレビ、スピーカーなどの強い磁気を帯びたものに絶対近づけないでください。高温・多湿・ほこりはいうまでもなく、絶対禁止です。

※万が一、製造上の原因によりディスクに不良箇所があった場合は、お求めの書店にご相談になるか、または編集部(3ページの目次下参照)までご連絡ください。新しいディスクと交換します。それ以外の責はご容赦ください。

◉制作=徳間書店インターメディア株式会社◉ディスク製造=化成バーベイタム株式会社(DataLife)◉加工・印刷=大日本印刷株式会社

1994 10月号(隔月刊)
エムエスエックス・ファン
平成6年10月10日発行 第8巻第5号(通巻82号)
発行人/山森 尚 編集人/北根紀子
発行 徳間書店インターメディア㈱ 〒105 東京都港区新橋4-10-7 編集/☎03(3431)1627 広告/☎03(3435)0062
発売 ㈱徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(3433)6231(代)
定価1980円(本体1922円)

T1012089101980

印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 12089―10